BROWSERE WEB - CELE MAI BUNE SOLUŢII PENTRU NAVIGAREA ONLINE

63
MAR 2005
124 PAGINI
75.000 LEI
7,5 LEI NOI

XtremPC CD

hardware ✖ software ✖ internet ✖ jocuri

ATHLON64



■ LUMEA PE 64 BIŢI

SLI DOAR CU O PLACĂ

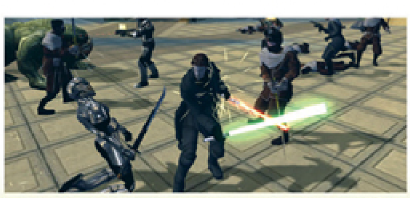
■ INOVAŢIE TEHNOLOGICĂ

BIROUL DIGITAL



■ FABRICA DE DOCUMENTE

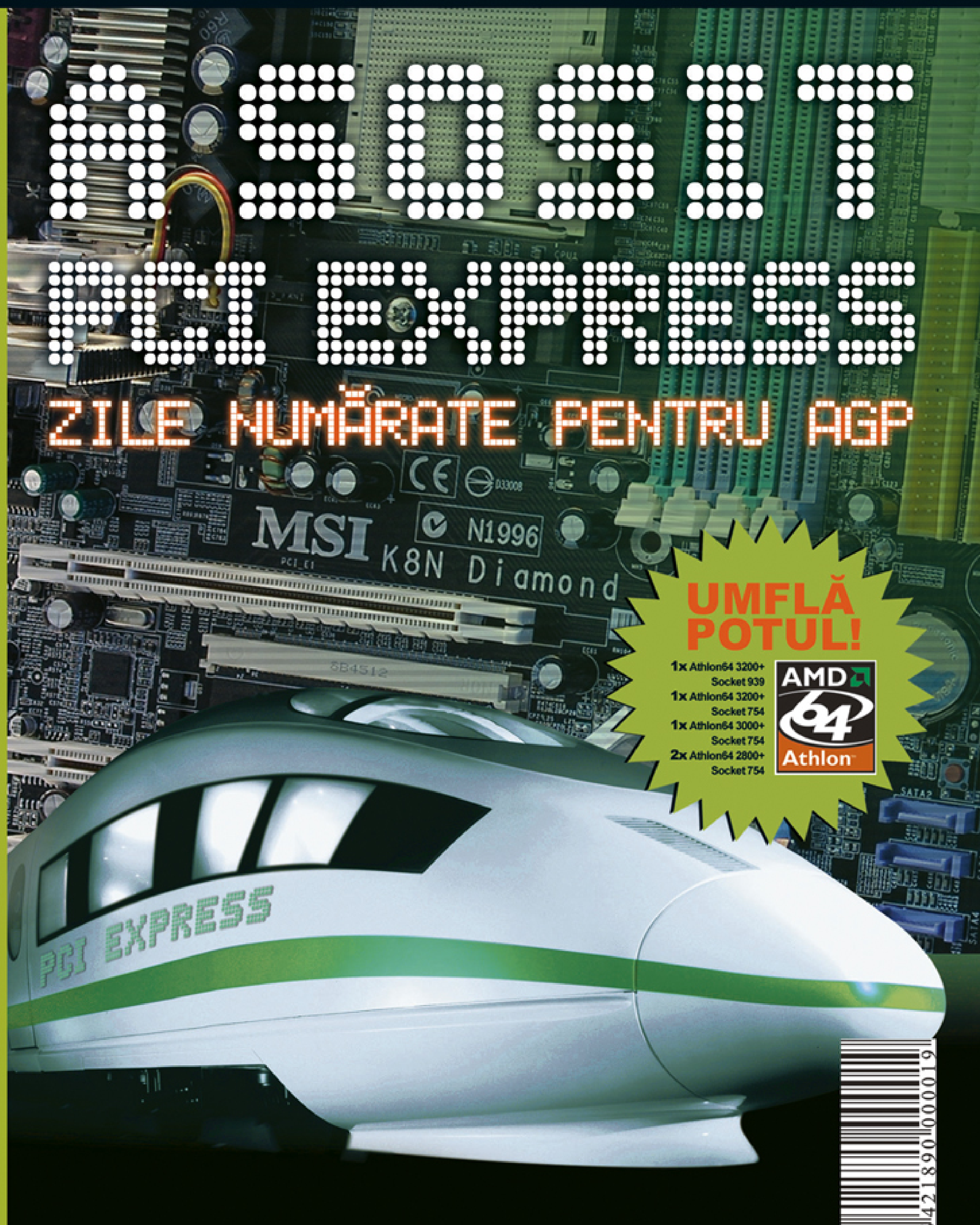
KOTOR II THE SITH LORDS



■ ALEGE ÎNTRE BINE ŞI RĂU

A SOSIT PCI EXPRESS

ZILE NUMĂRATE PENTRU AGP



UMFLĂ POTUL!

1x Athlon64 3200+ Socket 939
1x Athlon64 3200+ Socket 754
1x Athlon64 3000+ Socket 754
2x Athlon64 2800+ Socket 754

AMD 64 Athlon

PLAYBOY: THE MANSION - THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS - SWAT 4


EŞTI GAMER, CE IŢI DOREŞTI MAI MULT?
O experienţă mai profundă, mai complexă şi mai clară.
senseye
Nu te mai joci, trăieşti jocurile!
Nu iţi putem îmbunătăţi reflexele şi nici nu iţi putem face degetele să se mişte mai repede dar putem face monitoarele noastre foarte sensibile, pe măsura enormului potenţial al ochiului tău de jucător. Priveşte Senseye, tehnologia de îmbunătăţire a imagini cu funcţii de îmbunătăţire a contrastului, funcţii de îmbunătăţire a culorilor, şi funcţii de îmbunătăţire a clarităţii. Combinaţia dintre aceste funcţii aduce monitoarele noastre un pas mai aproape de adevărata putere a ochiului uman.
• Tehnologia Senseye
• 500:1 rata de contrast
• 8ms cel mai rapid timp de raspuns
• D-Sub/DVI intrare dubla
• 300cd/m2 luminozitate ridicata
Monitor LCD FP71E+
BenQ
Enjoyment Matters
În România prin:
ProCA ROMÂNIA
Bucureşti - Str. Turturelelor Nr. 52, Tel/Fax: +021 323.82.00, office@proca.ro, www.proca.ro
Timişoara - Str. Cermena Nr. 22, Tel/Fax: 0256 224.295, Tel: 0256 224.994, office@tm.proca.ro
Constanţa - Str. Poporului Nr. 36, Tel: 0241 635.959, Fax: 0241 634.994, office@ct.proca.ro
Şi prin partenerii autorizaţi din toată ţara.

O problemă tot mai spinoasă

Windows update, firewall, antivirus, antispyware, pop-up blocker, spam filter. Pentru a fi protejat în totalitate, un PC trebuie să fie mai blindat decât un tanc din cel de-al doilea război mondial, târându-se pe câmpul de luptă cu 20 de kilometri pe oră. Comparaţia este din păcate foarte nimerită, pentru că rezultatul garantat al activării tuturor programelor de protecţie este o scădere dramatică a performanţei până la punctul în care sistemul începe să se comporte ca unul cu trei ani mai vechi.

Alternativa nu este nici ea foarte fericită. Experienţa noastră demonstrează că un calculator conectat la Internet poate fi adus în stadiul când necesită reinstalarea sistemului de operare în mai puţin de o oră de la pornirea sa, chiar şi în condiţiile în care el beneficiază de un minim de protecţie. Problema este că pericolele iau foarte multe forme, iar un antivirus nu vă poate apăra de o aplicaţie spyware, de exemplu, deşi îşi îndeplineşte cu competenţă sarcina sa principală. O altă problemă este că anumite genuri de programe pur şi simplu nu au atins niciodată nivelul la care să îşi poată face treaba cu eficienţă. Din nou arătătorul nostru trebuie să se îndrepte spre programele antispyware, pentru că există aplicaţii spyware pe care absolut nici unul dintre programele testate de noi nu au reuşit să le elimine, asta în condiţiile în care de detectat reuşiseră să le detecteze din prima încercare.

Antiviruşii, pe de o parte, şi filtrele antispam, pe de altă parte, suferă de paranoia şi pot avea efectul invers, eliminând sau aruncând o umbră de suspiciune asupra unor programe sau mesaje electronice complet nevinovate. Tentaţia de a renunţa la ele măcar temporar este mare, mai ales că, după cum am spus, această renunţare ar duce şi la o eliberare de resurse semnificativă.

Şi dacă un utilizator avansat se poate descurca în cele din urmă, mult mai numeroşii utilizatori fără pretenţii chiar nu au nici o şansă de a descâlci hăţişul format din numeroasele programe cu intenţii rele şi antidoturile acestora, iar rezultatul este, conform unui studiu făcut de America Online, că 20% din calculatoarele personale conectate la Internet sunt infectate de un virus, în timp ce nu mai puţin de 80% suferă din cauza unui spyware sau adware.

Soluţii minune din păcate nu avem, dar ne simţim obligaţi să vă sfătuim să nu ignoraţi nici una dintre metodele de protecţie pe care le aveţi la dispoziţie (inclusiv cele mai obscure, cum ar fi setările din browser-ul Web), să navigaţi cu atenţie, evitând site-urile cunoscute pentru riscul pe care îl prezintă şi, nu în ultimul rând, să folosiţi programe de back-up care să micşoreze eventualele pierderi. Bineînţeles, aşteptăm pe adresa cunoscută mesajele voastre cu poveşti despre ce probleme de acest gen aţi avut sau, de ce nu, despre cum aţi făcut să nu aveţi nici o problemă.

Echipa XtremPC



MARTI

006 IT EXPRESS

022 HARDWARE

072 HOBBY

094 JOCURI













Echipa
Liviu Marica redactor-şef
Ionuţ Alexandru Popa redactor hardware
Liviu Andrei Mihai redactor software
Adrian Dorobăţ redactor jocuri
Bogdan Bridinel redactor jocuri
Anda Drăgnuţă redactor jocuri
Cristian Agatie editor CD/DVD

Design
Cristina Hanciarec tehnoredactare

Publicitate & PR
Cristina Savu director vânzări
E-mail: cristinasavu@xtrempc.ro

Foreign advertising
E-mail: advertising@xtrempc.ro

Redacţia
Adresă: Str. Aleksandr Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-231.28.66
Fax: 021-230.29.76
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informaţii CD/DVD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Articole ale cititorilor
E-mail: cititori@xtrempc.ro

Probleme hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producţie
Infopress S.A. tipar
Kenson Optical România S.R.L. realizare CD

Publisher
Romas Comercial S.R.L.
Str. Aleksandr Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-231.28.66

ISSN
1582-2818

Publicaţie auditată BRAT
pe perioada ianuarie-iunie 2004

IT express


HARDWARE MULTITASKING
MICROPROCESOR FLEXIBIL
CAPCANA PENTRU SPAMERI
TELEFONUL TELECOMANDA



Liviu Marica

Computerele si marcile inregistrate

Istoria celor mai importante mărci înregistrate şi cum au influenţat ele succesul unui produs

De multe ori avem tendinţa de a minimaliza influenţa mărcilor IT asupra volumului de vânzări. Totuşi, nu puţine sunt cazurile în care un nume bine ales face diferenţa între un produs bine cotat şi unul fără succes la public.

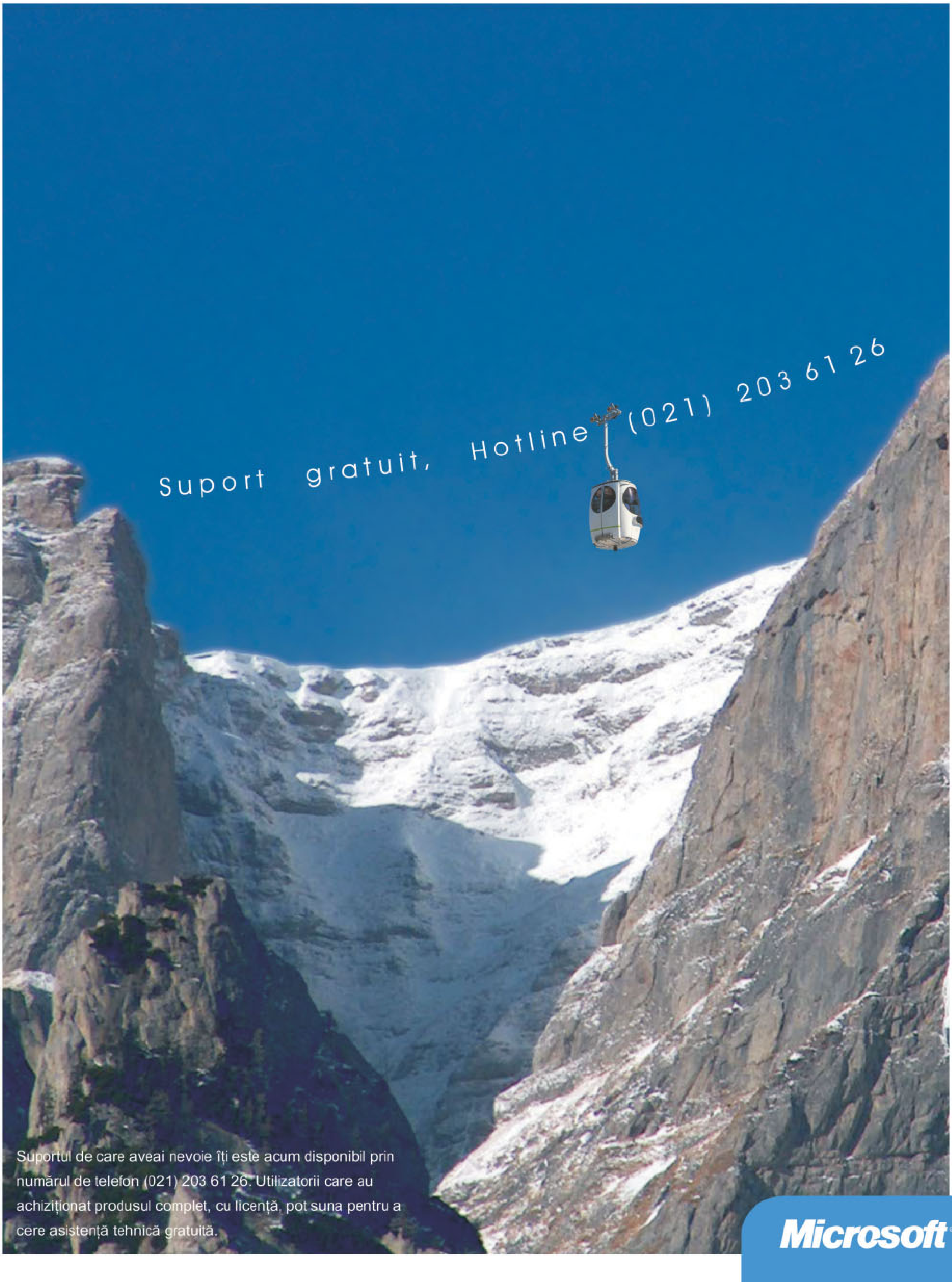
Există cazuri în care o marcă de produs a avut un aşa mare succes încât compania a fost redenumită după numele respectivului produs. În această situaţie a fost Tokyo Electron Company, care a realizat un mic aparat de radio cu tranzistori. Numele produsului, Sony, a fost inspirat din cuvântul latin "sonus" (sunet) şi "sonny" (fiul meu, în limba engleză). Succesul mărcii Sony a fost atât de mare încât firma a fost redenumită. Paradoxal, cuvântul Sony nu se poate scrie în Kanji (caracterele japoneze).

Pentru a proteja un eventual nume de succes, companiile îşi înregistrează respectiva marcă cu puţin timp înainte de lansarea produsului. Astfel, de multe ori putem să intuim ce produse noi vor fi lansate dacă analizăm ce mărci au fost înregistrate în ultimul timp. Două mărci recent înregistrate de Intel sunt "Intel VIIV" şi "Intel Inside VIIV". Această acţiune a trezit imediat curiozitatea specialiştilor IT. Oare ce procesor va lansa Intel şi ce înseamnă "VIIV"? Prima variantă vehiculată consideră că "VIIV" înseamnă 64 (din cifrele romane VI şi IV) şi se referă la procesoarele Intel pe 64 biţi. Totuşi, în latină numărul 64 se scrie LXIV, prin urmare această variantă este foarte puţin credibilă. Următoarea ipoteză este legată tot de cifre romane, dar se presupune că sunt despărţite în trei: 5, 2 şi 5. Traducerea ar putea fi: două nuclee de Pentium 5 pe un singur procesor. Sau, mai simplu, "VIIV" s-ar referi tot la procesoarele dual core, însă "V" ar reprezenta un nucleu, iar II ar sugera amplasarea lor într-un singur procesor. O variantă mai puţin spectaculoasă ar fi legătura cu tehnologia de virtualizare Vanderpool.

Totuşi, agenţia de presă Reuters ne-a mai tăiat din elan atunci când ne-a amintit faptul că AMD a înregistrat de mult timp mărci care nu au fost folosite niciodată (cum ar fi Forton, Adepton, Tegron, Metaron sau Vanton).

Intel a fost preocupată de denumirile procesoarelor la puţin timp de la apariţia computerelor personale. Atunci, Intel a fost deranjată de faptul că AMD îşi denumea procesoarele prin ataşarea prefixului "AM" la numerele 386 şi 486. Încercarea de a înregistra mărcile "386" şi "486" nu a fost o acţiune reuşită, chiar dacă exista un precedent cu compania de avioane Boeing (seriile 707, 727, 747). Înainte de a stabili unde este dreptatea trebuie să ne amintim că Intel nu a folosit în denumirea procesoarelor "486" sau "386". Numele lor oficiale au fost I80486 şi I80386. După eşecul de a înregistra aceste numere, Intel a avut o altă idee: lansarea unei mărci internaţionale. Pentru a găsi numele potrivit s-a organizat un concurs intern cu un premiu substanţial pentru angajatul care indica cel mai potrivit nume. După ce s-au strâns sute de propuneri, au fost angajate două firme specializate în mărci, NameLab şi Lexicon, care au primit aproximativ 50.000$ fiecare pentru a alege un nume pentru procesoarele Intel. Alegerea o ştim deja: Pentium.

Alte firme nu sunt dispuse să investească sume atât de mari într-un nume. Istoria spune că Steve Jobs căuta împreună cu angajaţii un nume pentru o nouă firmă de computere. Într-un moment de nervozitate a spus: "Dacă până la ora 5 nu îmi găsiţi un nume îi voi spune Apple (măr)". Cunoaştem toţi succesul acestei companii. Celebru este şi cazul motorului de căutare Google, al cărui nume se pare că vine din scrierea greşită a termenului matematic "googol" (orice cifră urmată de 100 de zerouri).


Suport gratuit, Hotline (021) 203 61 26
Suportul de care aveai nevoie îți este acum disponibil prin numărul de telefon (021) 203 61 26. Utilizatorii care au achiziționat produsul complet, cu licență, pot suna pentru a cere asistență tehnică gratuită.
Microsoft

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus

"În Iaşi te loveşti de lipsa de cunoştinţe IT nu doar în magazinele gen «1001 articole», ci şi în cele de profil. Se poate spune chiar că incompetenţa este mai mare în magazinele de profil."

CONTRAEDITORIAL: Din nou despre vânzători

Reacţiile la editorialul din numărul 61 au continuat să vină chiar şi după ce numărul 62 al revistei a apărut pe piaţă, semn că am atins un punct sensibil. Majoritatea cititorilor sunt de acord cu noi, dar câţiva, cum este şi cel a cărui scrisoare o puteţi citi mai departe, observă că nici în magazinele de specialitate personalul nu este atât de grozav. Concluzia rămâne aceeaşi, şi anume că informându-ne mai bine noi înşine evităm să fim păcăliţi de ofertele aparent tentante din diverse locuri sau de sfaturile neavizate ale unora dintre vânzători. Este o problemă care s-a mai discutat, dar se pare că încă este de actualitate, o dată ce numărul celor care au dorit să comenteze şi de data aceasta a fost destul de mare.

››› Magazinele specializate, vinovate şi ele ›››

De la: Mihai
Pentru: redactia@xtrempc.ro

După ce am răsfoit ultimul număr XtremPC m-am întors la pagina 4, pagină care m-a "încălzit" în mod special. Subiectul este foarte fierbinte şi în provincie, poate chiar mai fierbinte decât în Bucureşti. În Iaşi te loveşti de lipsa de cunoştinţe IT nu doar în magazinele gen «1001 articole», ci şi în cele de profil. Se poate spune chiar că incompetenţa este mai mare în magazinele de profil. Unii ar spune că sunt prea exigent şi acest lucru poate părea îndreptăţit având în vedere faptul că eu am terminat totuşi Filosofia, şi nu o facultate tehnică, însă incompetenţa şi orgoliul cu care m-am întâlnit în majoritatea magazinelor de profil IT din Iaşi par a confirma bancurile despre moldoveni.

În magazinele care vând epilatoare, dacă întrebi un vânzător despre produsele IT din magazin răspunsul primit este "Scrie pe etichetă!". Despre configuraţii nici nu se poate vorbi! Şi probabil că mentalitatea celor ce vând asemenea produse nu se va schimba. Nu se va schimba pentru că cei care cumpără din aceste magazine nu au nici o cunoştinţă despre IT şi acest lucru se întâmplă nu pentru că sunt ignoranţi.

Cei ce cumpără din aceste magazine nu au avut contact cu IT-ul până atunci, sunt persoane care vor un calculator pentru copil şi fac o rată la un magazin în care au mai intrat pentru electrocasnice. Vânzatorul va spune că este cel mai super calculator la preţul cel mai mic garantat, cumpărătorul va muşca momeala şi afacerea este încheiată. Nu ştiu însă dacă vânzătorul chiar nu ştie ce vinde sau doar face o afacere bună. Păgubiţii suntem noi, cumpărătorii, şi asta deoarece mulţi nu ştiu că produselor IT din supermarketuri nu li se aplică reducerile de preţ datorate îmbătrânirii morale. Mulţi nu ştiu că şi magazinele de calculatoare vând în rate şi nu trebuie să pleci cu o plasă de componente acasă. Au şi ei sisteme asamblate şi chiar fac configuraţii la cerere. Iar dacă apare un conflict, este mult mai probabil ca un magazin de calculatoare să-l remedieze.

Mai grav este faptul că şi în magazinele dedicate IT-ului te loveşti de lipsa de informaţii. Am păţit ca, atunci când am întrebat dacă au memorie KINGMAX TinyBGA, o domnişoară plăcută să mă corecteze: "TSOP sau normală?". No comment. Altă dată întreb ce timp de răspuns are un anume TFT şi primesc recomandarea unei alte domniţe să studiez eticheta pe care deja o citisem. Remarc politicos că nu se precizează pe hârtiuţă, ea pleacă în spatele tejghelei şi dusă e. În alt magazin, întreb ce nucleu are un XP 2200+ din raft. Tipul se uită la el şi spune fără drept de apel Thoroughbred. Însă era Palomino şi nu am reuşit să-l conving după serie şi suprafaţa de contact că nu e Thoroughbred.

La fel ca în cazul magazinelor universale, nici în cadrul celor de calculatoare nu cred că vor fi mari schimbări. Vorbesc de Iaşi, şi nu de restul ţării. Şi acest lucru pentru că cei care cumpără sunt cam snobi. Se cumpără tehnică de calcul nu în funcţie de necesităţi, ci se urmăreşte impactul acesteia, adică implantul de imagine. Mă uitam şi la unele firme care în birouri unde se practică exclusiv contabilitatea au calculatoare ce l-ar face fericit pe cel mai împătimit gamer. Ca să nu mai vorbesc de investiţiile în notebook-uri ale unor persoane care prin copierea iconiţei de pe ecran sunt sigure că au copiat programul respectiv.

Acum aştept un monitor care să-l înlocuiască pe bătrânul IBM G54 şi constat că ar fi fost foarte util pentru mine şi poate pentru mulţi alţii un test de monitoare CRT de 17", probabil monitoarele cele mai accesibile pentru mulţi. De când cumpăr eu revista nu-mi aduc aminte să fi fost un asemenea test. Doar câteva monitoare de 17" rătăcite prin paginile revistei. Pentru mine nu mai este un subiect de actualitate, comanda pentru un Fujitsu Siemens P796-2 fiind deja făcută, însă cred că ar fi foarte mulţi interesaţi de un asemenea test. Doream unul de 19", însă cum banii ajungeau doar pentru unul dintre cele mai slabe, am preferat unul de 17" high-end la acelaşi preţ. De aceea găsesc foarte utile testele şi comparaţiile dintre produsele de aceeaşi clasă. Prefer aceeaşi clasă şi mai mulţi producători. Şi ar fi foarte util ca pe lângă testele respective să fie şi păreri subiective ale cumpărătorilor. Mă uitam la produsele anului 2004 de la pagina 64, însă acestea sunt doar o singură dată pe

INTRA IN CONTACT!

Adresa:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-mail:
redactia@xtrempc.ro

Telefon:
021-231.28.66

Fax:
021-230.29.76

an şi sunt prea puţine în comparaţie cu ce se poate cumpăra de pe piaţă.

Cam atât cu criticile. Cred totuşi că aveţi cea mai tare publicaţie din domeniu, însă este bine să nu vă plafonaţi la structura de acum. Adăugaţi şi alte rubrici şi aşteptaţi răspunsul publicului. Cele nepotrivite vor fi cu siguranţă sancţionate, însă este posibil ca multe alte rubrici să vă aducă mai mulţi cititori.

XtremPC: Pari convins că toate relele se întâmplă numai în Iaşi, iar restul ţării este un paradis, dar să ştii că nu ai de ce să fii complexat din cauza asta. Majoritatea problemelor tale există şi în Bucureşti şi probabil peste tot. Nici măcar companiile internaţionale nu sunt atât de nevinovate, după cum demonstrează o simplă privire la sistemele lor în mare parte bazate pe un procesor foarte scump, pus acolo să impresioneze, dar limitat ca performanţe din cauza cantităţii reduse de memorie şi a plăcii grafice slabe.

Ca să nu deviem prea mult, o să spunem că, deşi într-adevăr nici în magazinele specializate nu se întâmplă întotdeauna să găseşti o persoană cu cunoştinţe foarte aprofundate în domeniu, nivelul este totuşi altul, iar calitatea serviciilor este mai bună. Cât despre cei care utilizează sisteme foarte puternice pentru sarcini banale, nu ştim dacă este o formă de snobism sau simplă necunoaştere ori nepăsare.

Test de monitoare CRT de 17" nu credem că vom avea în viitorul apropiat, pentru că în acest domeniu au apărut foarte puţine noutăţi în ultima perioadă, mai ales că mulţi producători importanţi au renunţat complet la producţia de monitoare CRT. Majoritatea modelelor disponibile în prezent erau pe piaţă şi acum doi ani, deci nu prea avem motive să realizăm un nou test. Pentru oricine doreşte să achiziţioneze un monitor CRT, noi am recomanda să studieze piaţa produselor second hand sau refurbished, care în acest moment oferă preţuri foarte bune şi garanţii decente.

Nu-ţi face griji, nu avem de gând să stagnăm şi ne gândim la ce se mai poate face pentru a îmbunătăţi revista. Însă dorim ca atunci când aducem schimbări acestea să fie semnificative, de aceea nu ne grăbim în această direcţie.

››› Câteva observaţii ›››

De la: Horia Morcaş
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Vai, ce cititori lipsiţi de simţul umorului! Cum de nu şi-au dat seama că greşeala cu biţii de pe copertă era intenţionată? Adică să se asorteze indicativul Athlon-ului cu numărul 61 al revistei...

Despre noul număr (62) al XtremPC, intru şi eu în discuţie cu ceva observaţii:
1. Interfaţa DVD-ului este, în continuare, insuportabilă pentru Windows 98SE.
2. Testul de harddisk-uri este binevenit, adică foarte util, ca şi cel despre carcase.
3. La playere video: BSplayer îmi pare totuşi imbatabil, dar părerea specialistului trebuie apreciată. Dar de ce lipseşte Quick Time Player, fără de care, cel puţin din ce ştiu eu, nu pot fi vizionate fişierele MOV? Sau Shockwave Player, cerut de clipurile Enciclopediei Britannica 2004?
4. Chiar dacă nu sunt gamer, citesc cu mare plăcere fiecare rând din articolele despre jocuri şi chiar sunt tentat să încerc măcar demo-urile. Păcat însă de dezamăgirile furnizate de tot mai multe jocuri plictisitoare, lipsite de inspiraţie în acţiune, fără strălucire în realizarea grafică, dezolant de lineare şi prea violente (exemple are fiecare...).
5. Black View din nr. 61 a fost unul de excepţie. Felicitări!

XtremPC: Interfaţa CD-ului şi DVD-ului este destul de veche, într-adevăr, şi are anumite probleme datorate unor aspecte care nu au putut fi anticipate în momentul realizării sale. Intenţionăm să o schimbăm în viitorul apropiat.

Şi noi ne aşteptam ca BSPlayer să câştige, dar uite că există şi surprize, care dovedesc că până şi în domenile dominate de anumite programe merită realizate teste, pentru a vedea dacă succesul acestora este justificat sau nu. Totuşi diferenţa dintre cele două programe este foarte mică, aşa că rămâne în cele din urmă şi o problemă de preferinţe personale. QuickTime Player nu putea fi inclus tocmai pentru că este un player specializat, fără prea mare funcţionalitate în afara celei de bază. Însă trebuie să ştii că se pot viziona filme în formate MOV şi fără el, folosind codec-ul QuickTime Alternative, care se găseşte la adresa http://home.hccnet.nl/h.edskes/finalbuilds.htm şi a fost prezent în câteva rânduri pe discurile XtremPC.

Jocuri dezamăgitoare, plictisitoare sau pur şi simplu lipsite de ambiţie au existat întotdeauna, deci nu am putea spune că trăim o perioadă ieşită din comun în această privinţă. Există o anumită nostalgie de care suferă cei care au început să se joace în aşa-numita epocă de aur a jocurilor pentru PC (ultima parte a anilor '90), dar per ansamblu situaţia este aceeaşi dintotdeauna: un ritm rezonabil de jocuri decente, punctat din când în când de apariţii deosebite şi depăşit cu uşurinţă de ritmul de apariţie al jocurilor slabe. Cheia este să le eviţi pe cele neinteresante.

Cu ochii pe forum!

i_m_meen

În ultimul număr văd un test de harddisk-uri, foarte fain de altfel... Ce nu-mi place la el e că nu aţi pus peste tot temperaturile şi nivelul zgomotului. Adică la unele scrie, la altele nu. Şi degeaba îmi iau un harddisk performant dacă pot face ouă pe el, ca pe tancurile AfrikaKorps, sau dacă îmi ucide orice placă de sunet cumparată prin zgomot. Ştiu că se poate spune că cele două variază în funcţie de condiţii, dar acest lucru este valabil şi pentru transfer sau altele. Cred că ar fi fost util totuşi să fi pus peste tot.

XtremPC

Nu am precizat temperatura decât acolo unde ea a ieşit din limitele normalului. Dacă la un harddisk din test nu se precizează nimic în această privinţă, poţi fi liniştit, nu este genul care poate fi folosit şi ca ustensilă de bucătărie.

alyn3d

Testul de carcase: cam scumpă carcasa cu nr. 1. Vreau să spun că nu cred că există lume care să-şi permită să o cumpere, şi, oricum, dacă există persoane care să aibă banii necesari, tot cred că ar alege Thermaltake Xaser III, eu asta aş face. Este mult mai frumos design-ul acesteia din urmă. Bine că aţi făcut şi un test de HDD-uri. Articolul "AGP vs PCI-Express" este interesant şi aşa am aflat şi eu mai multe detalii despre PCI-Express. Un articol foarte interesant a fost cel despre diversele "instrumente" de desen pe computer.

Playere video: MV2 Player pe primul loc, excelent! Chiar mă certam cu un prieten că MV2 este mai tare ca BSplayer şi uite că aşa şi este. Foarte bună a fost şi iniţiativa de a prezenta programe freeware. Problema la acest articol ar fi următoarea: câteva screenshot-uri ale programelor sunt puse aiurea, cum ar fi: screenshot cu Zone Alarm sub Firefox, screenshot cu AD-Aware sub Thunderbird sau screenshot cu AVG sub CDEX. Dar nu contează, mişto articolul, oricum.

Foarte interesant a fost şi articolul "Avanpremiera 2005". Apropo de asta, abia aştept să văd cum o să arate Duke Nukem Forever. Black View-ul nu este la fel de inspirat ca cel din nr. 61.

XtremPC

În mod indiscutabil există cumpărători pentru carcasele scumpe cum este IQ-Eye Silver CS-C1020-2A, altfel ele nu ar exista. În orice caz, noi nu am apreciat numărul de potenţiali cumpărători ai carcasei, ci calităţile sale. Chiar dacă ne-ar plăcea mai mult aspectul "în flăcări" al lui Xaser III comparativ cu cel metalic şi elegant al lui Silver CS-C1020-2A, tot am aprecia mai mult carcasa din urmă, datorită sursei net superioare. Nu se intenţiona ca screenshot-urile de la articolul despre programe freeware să fie asociate cu paragrafele referitoare la programele respective, deşi s-a întâmplat ca unele să se potrivească. Pe viitor vom lua în considerare şi acest aspect.

Someone

Am văzut că aţi schimbat cadoul (dacă te abonezi la revista cu DVD) cu un tricou, m-am bucurat mult fiindcă eu aveam deja tricoul, de când aţi fost prin licee şi aţi oferit reviste demo, postere şi tricouri. În articolul "Programe freeware" la browsere aţi uitat de Opera.

XtremPC

Ne bucurăm că îţi place tricoul. Opera nu a fost inclus pentru că am dorit numai programe freeware, iar versiunea gratuită de Opera include un banner, ceea ce înseamnă că este addware. Acesta este de altfel motivul pentru care Opera pierde teren în faţa competitorilor săi complet gratuiţi.

BatMax

MAI MULTA AUTONOMIE

Pentru ca un produs să facă parte din categoria dispozitivelor mobile el trebuie să aibă, pe lângă dimensiuni reduse, şi o autonomie satisfăcătoare a bateriei.



Precum probabil aţi observat, dispozitivele mobile din zilele noastre au ca principală problemă durata mică de autonomie dată de baterii. Indiferent de progresele făcute în domeniul acumulatorilor, autonomia acestora este tot de câteva zile în cazul telefoanelor mobile şi de puţin peste două ore în cazul notebook-urilor. Orice creştere mică a capacităţii unei baterii este compensată de o nouă funcţie, al cărei chip dedicat trebuie alimentat şi el. Introducerea în ultimul timp a ecranelor color, a camerelor foto digitale şi a funcţiilor precum Bluetooth, WAP, GPRS are ca efect imediat scurtarea autonomiei de lucru.

Chiar dacă se fac cercetări în domeniul bateriilor cu metanol sau al celor atomice, ce promit a creşte substanţial durata de viaţă a acumulatorilor, aceste tehnologii sunt departe de adoptarea la scară largă. Până atunci trebuie să ne bazăm pe tehnologii intermediare de creştere a duratei de viaţă a bateriilor şi pe capacitatea producătorilor de a reduce consumul de curent al componentelor prin integrarea cât mai multor funcţii în acelaşi chip.

Recent, o companie americană a lansat primul dispozitiv de creştere a capacităţii bateriilor şi de reducere a efectului de pierdere a memoriei caracteristic acumulatorilor pe bază de Ni-CD, Ni-MH, Li-Ion şi Li-Polymer. BatMax este realizat din Ion-XR, un material nanoceramic. Acest material este extras dintr-un tip special de piatră naturală şi, în funcţie de versiune, este dispus într-un strat subţire între două folii de silicon sau pe ambele părţi ale unei folii conductoare. În final, pentru a se ataşa bateriei, BatMax este prevăzut cu un strat adeziv. Folia şi materialul au rolul de a absorbi undele electromagnetice ale acumulatorului, de a genera un flux de ioni negativi şi de a interacţiona cu substanţa electrolitică şi cu ionii din interiorul bateriei.

În mod normal, un acumulator, în urma procesului de încărcare şi descărcare, îşi reduce capacitatea de umplere şi durata de viaţă. Acest lucru se întâmplă din cauza oxidării electrozilor între care are loc mişcarea de transfer a ionilor. Oxidarea electrozilor duce la apariţia fenomenului formaţiunilor cristaline ce opun rezistenţă la înaintarea ionilor. Metalul separator din interiorul acumulatorului reduce capacitatea de încărcare deoarece de-a lungul ciclurilor de încărcare/descărcare pe acesta se depun cristalele rezultate prin oxidare. Această depunere reduce suprafaţa metalului separator, creând o depresiune de voltaj ce reduce capacitatea de încărcare. În stadii avansate, muchiile ascuţite ale cristalelor pot cauza descărcări electrice sau scurtcircuite.
O altă cauză a deteriorării în timp a acumulatorilor o reprezintă expansiunea şi contractarea volumului acestora din cauza căldurii generate de procesul de încărcare/descărcare. Diferenţa de volum dintre starea de încărcare şi cea de descărcare este de aproximativ 7-9%. Stresul mecanic cauzat de dilatare şi contractare duce la desprinderea particulelor de metal din separator. Aceste particule nu mai pot fi ionizate, capacitatea de încărcare a acumulatorului scăzând corespunzător.

BatMax are un principiu de funcţionare simplu: prin eliminarea de electroni cu lungimea de undă de 30-40 microni (aproximativ egală cu cea a moleculelor din interiorul acumulatorului) se realizează încărcarea acestora cu electricitate şi creşterea energiei oscilatorii. BatMax contribuie la reintroducerea particulelor



neionizate în circuitul electric şi reduce pierderile electrice prin optimizarea transferului de ioni între celulele acumulatorului. BatMax reglează şi filtrează curentul provenit de la încărcătoarele de maşină, protejând astfel acumulatorul de variaţiile electrice. După doar câteva cicluri de încărcare se observă creşterea capacităţii de umplere de la 30% la 200% şi scăderea timpului de încărcare cu maximum 40%. BatMax creşte numărul ciclurilor de încărcare/descărcare şi are un efect benefic şi asupra acumulatorilor vechi.

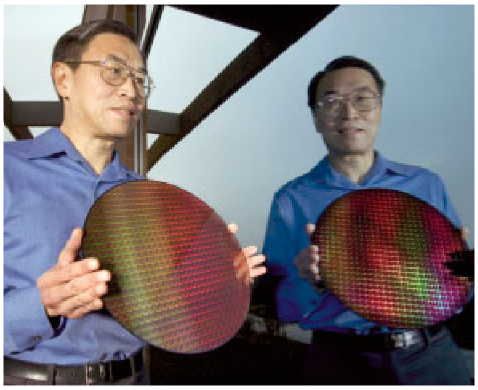
BatMax există în versiuni pentru toate tipurile de acumulatori şi este un produs ce protejează mediul înconjurător prin recuperarea acumulatorilor şi datorită compoziţiei proprii biodegradabile.



Procesoare dual core

INTEL VS AMD 2-1

Cursa pentru lansarea primului procesor dual core se apropie de sfârşit. După toate aparenţele, Intel va câştiga cursa. Întrebarea care se pune este: primul înseamnă şi cel mai bun?



Procesoarele dual core sunt concepute prin includerea a două nuclee în interiorul unei singure unităţi. Prin acest procedeu se realizează gestionarea simultană a mai multor activităţi. Intel a lansat de mult timp tehnologia Hyper-Threading care are în esenţă acelaşi rol, însă procesoarele dual core vor fi mult mai eficiente.

Intel a anunţat luna trecută că a încheiat pregătirile iniţiale pentru demararea producţiei de procesoare dual core şi le-a oferit clienţilor detalii suplimentare despre planurile sale. Intel şi-a anunţat intenţia de a livra în al doilea trimestru al acestui an două produse separate dual core, precum şi chipset-uri dual core pentru familiile de procesoare din clasa Pentium, incluzând procesorul Pentium Extreme Edition. Intel Pentium Extreme Edition va include şi tehnologia Hyper-Threading, care permite unui procesor să se prezinte sub forma a două procesoare logice. Astfel, Pentium Extreme Edition poate procesa patru aplicaţii software simultan, utilizând într-un mod mult mai eficient resursele. Nu ştim cum va fi rezolvată problema sistemelor de operare Windows XP, care nu acceptă mai mult de două procesoare, însă probabil Intel şi Microsoft vor găsi repede o soluţie.

"Pe lângă produsele noastre, derulăm cercetări susţinute pentru a pregăti în continuare industria pentru migrarea către platforme de computing multicore", a declarat Robert Crooke, vicepreşedinte Desktop Platforms Group şi general manager Desktop Marketing and Strategic Planning, Intel. "Am accelerat aceste eforturi o dată cu introducerea tehnologiei Hyper-Threading, cu trei ani în urmă, şi le extindem prin construirea de procesoare multicore. Platformele bazate pe tehnologia Intel multi core vor oferi stadiul de performanţă şi reacţie de care au nevoie clienţii noştri - persoane fizice sau companii - pentru a obţine nivelul maxim de productivitate şi satisfacţie de la aplicaţiile lor".

"Ca lider pe pieţele de extreme gaming, consumer şi staţii de lucru, Dell intenţionează să ofere tehnologia puternică de la Intel pentru procesoare dual core în sistemele sale high end", a declarat John Medica, senior vicepresident Dell Product Group. "Nici o altă companie nu a mai realizat tehnologii inovatoare la preţuri atât de accesibile pentru grupuri largi de clienţi cum au reuşit Dell şi Intel."

Procesorul Pentium Extreme Edition va lucra cu un nou chipset, numit Intel 955X Express (nume de cod anterior "Glenwood"), care include caracteristici cum ar fi Intel High Definition Audio, PCI Express şi dual channel DDR2. Procesorul "Smithfield" (disponibil în toamna acestui an) va fi compatibil cu două noi chipset-uri, Intel 945G Express şi Intel 945P Express, ambele având nume de cod anterior "Lakeport".

Se anunţă un an interesant în care utilizatorul obişnuit va putea beneficia de forţa unui sistem multiprocesor. Un rol important îl vor juca dezvoltatorii de aplicaţii, care vor trebui să rescrie codul pentru a beneficia de avantajele aduse de procesoarele dual core. În viitor s-ar putea să avem parte de două versiuni ale aceluiaşi program: pentru procesoare normale şi pentru procesoare dual core.



Intel Vanderpool

HARDWARE MULTITASKING

Tehnologia Intel Vanderpool va permite unui computer să ruleze simultan mai multe sisteme de operare, pe partiţii diferite sau în containere separate.



Caracteristica multitasking a sistemelor de operare a apărut încă de la Windows 95. Astăzi nu ne mai putem închipui cum ar fi să lucrăm cu un sistem de operare care să nu beneficieze de multitasking. Pentru a ajuta software-ul, partea hardware a încercat mai multe soluţii. Prima este un sistem multiprocesor. Din păcate, această soluţie este prea scumpă pentru a fi accesibilă unui utilizator obişnuit. Prima tehnologie hardware care ajută la realizarea unui sistem multitasking atât din punct de vedere hardware, cât şi software este tehnologia Hyper-Threading implementată de Intel în cele mai recente procesoare Pentium. Intel a anunţat că îşi va intensifica eforturile pentru lansarea cât mai repede a tehnologiei de virtualizare Vanderpool, ce urma să fie disponibilă în cursul anului viitor. Se pare că disponibilitatea în cursul acestui an a procesoarelor dual core a venit în sprijinul acestei tehnologii, a cărei dată de lansare a fost devansată. Intel a lansat deja o versiune preliminară a arhitecturii Vanderpool External Architecture Specifications (EAS), cu scopul de a facilita asimilarea acestei tehnologii la nivelul industriei şi pentru a grăbi ritmul de dezvoltare al virtualizării. Virtualizarea permite rularea mai multor sisteme de operare şi aplicaţii pe acelaşi computer, pe partiţii diferite sau în containere. Un singur computer poate funcţiona ca mai multe sisteme virtuale.
Intel a demonstrat cum două sisteme de operare (Windows XP şi Linux) pot funcţiona în acelaşi timp pe un singur computer şi doar cu un singur procesor. Trecerea de la un sistem de operare la altul s-a făcut foarte rapid şi fără nici o problemă.

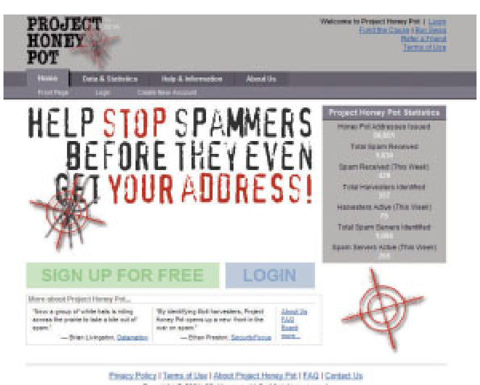
Iniţial, Intel separase tehnologia de virtualizare în două segmente distincte: pentru desktop şi pentru server. Numele celor două tehnologii erau Vanderpool pentru desktop şi Silvervale pentru server. Începând de anul acesta Intel a schimbat strategia şi a unit cele două tehnologii într-una singură ce poartă numele Vanderpool.

Pentru servere o consider o mare realizare deoarece de multe ori pot fi de folos instalarea şi rularea în paralel a mai multor sisteme de operare pe aceeaşi maşină. În schimb, utilitatea tehnologiei Vanderpool pentru utilizatorii obişnuiţi este mult mai mică, iar succesul ei depinde de faptul dacă va avea sau nu un preţ accesibil.

Metodă de luptă împotriva spam-ului

CAPCANA PENTRU SPAMERI

Deşi există legi care incriminează spam-ul, lupta împotriva acestui flagel nu a adus, până în prezent, rezultatele scontate. Mijloacele de aplicare a legilor s-au dovedit complet ineficiente împotriva tehnicilor folosite de spameri.



În afară de efectul stresant pe care îl au asupra destinatarului, mesajele nesolicitate pot crea şi alte probleme, mult mai grave. Una dintre acestea ar fi infectarea calculatoarelor cu ajutorul unui virus şi transformarea acestora în aşa-numite PC-uri zombie utilizate mai apoi în cadrul unei reţele mult mai ample de expediere a acestor mesaje.

Adoptarea unor legi care să penalizeze acest fenomen nu este suficientă pentru o luptă eficientă împotriva unei probleme care a luat o astfel de amploare şi nu dă semne că, în viitorul apropiat, ar putea intra în declin. Ceea ce lipseşte, sau a lipsit până acum, sunt mijloacele de incriminare a celor responsabili.

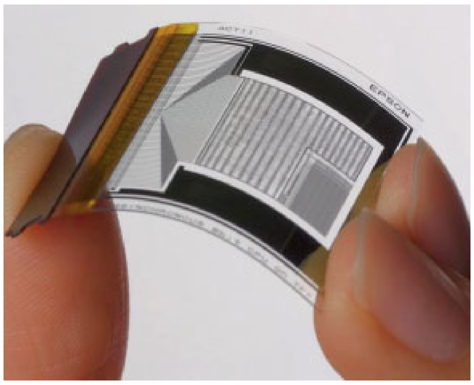
Pentru colectarea adreselor de e-mail cărora le vor fi trimise mesaje, spamerii folosesc programe numite harvesteri care scanează paginile Web în căutarea acestora. Conform unei norme din CAN-SPAM, legea care reglementează fenomenul spam în Statele Unite, colectarea adreselor de e-mail prin intermediul aşa-numiţilor harvesteri este incriminată şi sancţionată ca atare (acte pregătitoare ale infracţiunii de spamming). Bazându-se pe această reglementare, avocatul Matthew Prince din Chicago plănuieşte atragerea în capcană a spamerilor prin intermediul unui proiect denumit Honeypot. Ideea care stă la baza acestui proiect este simplă: generarea unor adrese de e-mail false, vizibile doar pentru harvesteri, care să fie colectate de aceştia în scopul expedierii mesajelor nesolicitate. Fiind adrese false, mesajele primite pe acestea vor fi doar de la spamerul care le-a colecţionat cu ajutorul harvesterilor. În acest fel, se obţin dovezile necesare deschiderii unui proces şi condamnării spamerilor.

Webmasterii care doresc să ajute la dezvoltarea acestui proiect prin transformarea propriului site într-o capcană pentru spameri pot descărca programul necesar de pe site-ul www.projecthoneypot.org.

Seiko Epson ACT11

MICROPROCESOR FLEXIBIL

În ce tip de aplicaţii poate fi folosit un microprocesor flexibil? Este doar o descoperire interesantă sau îşi poate găsi o aplicaţie în lumea reală?



Când caracterizăm un microprocesor vorbim despre frecvenţă, memorie cache, în general tot ce stă la baza performanţei. Există domenii în care performanţa contează mai puţin. De exemplu, mult mai important poate fi consumul sau modul de împachetare. În cazul aplicaţiilor industriale rezistenţa microprocesorului la diferenţe de temperatură sau la umiditate ridicată poate fi o caracteristică esenţială.

Prin urmare, orice îmbunătăţire a caracteristicilor microprocesoarelor poate fi considerată un moment important.
Din această evoluţie face parte şi ACT11, primul microprocesor flexibil din lume. ACT11 este dezvoltat de Seiko Epson şi a fost anunţat în cadrul conferinţei ISSCC2005 (International Solid-State Circuit Conference), desfăşurată în luna februarie la San Francisco.

ACT11 lucrează pe 8 biţi şi are la bază o peliculă subţire de tranzistori (LTPS-TFTs). Acest strat de tranzistori este realizat din polysilicon de joasă temperatură şi este poziţionat pe un substrat din material plastic. Consumul lui ACT11 este cu 70% mai mic decât cel al microprocesoarelor echivalente utilizate în prezent. Pentru a face posibilă realizarea lui ACT11, Seiko Epson a folosit tehnologiile SUFTLA*2 şi LTPS-TFTs, cât şi o tehnică specială de proiectare a circuitelor asincrone.

SUFTLA este o tehnologie dezvoltată de Seiko Epson ce permite transferarea circuitelor LTPS-TFTs pe substraturi flexibile.

Detalii tehnice

	Seiko Epson ACT11
Număr tranzistori	32.000 (LTPS TFT)
Dimensiuni externe	27.0x24.0mm
Grosime	200µm
Greutate	140mg
Voltaj de operare	3.5-7V
Frecvenţă maximă	5V, 500KHz
Consum	180A (la 5V, 500KHz)

ACT11 are 32.000 de tranzistori şi o radiaţie electromagnetică cu 20dB mai mică decât cea a microprocesoarelor echivalente.

După ce a anunţat disponibilitatea lui ACT11, Seiko Epson este deja în căutarea aplicaţiilor care ar putea să beneficieze de avantajele aduse de acest microprocesor flexibil. Primele produse care ar putea să aibă integrată această tehnologie sunt ecranele flexibile şi hârtia electronică. Seiko Epson crede că şi dispozitivele mobile (telefoanele mobile sau PDA-urile) vor beneficia de acest tip de procesor.

Calculatoare comandate de la distanţe mari

TELEFONUL-TELECOMANDA

Dacă se va dovedi viabilă, posibilitatea controlării calculatoarelor prin intermediul telefoanelor mobile ar putea deveni una dintre cele mai apreciate şi, în acelaşi timp, utile facilităţi ale acestora.

În ultimii ani, este tot mai evidentă intenţia producătorilor de telefoane mobile de a realiza o legătură cât mai strânsă între acestea şi calculatoare. Conectarea la Internet şi sincronizarea agendelor sunt poate cele mai importante puncte comune pe care le au telefoanele mobile şi calculatoarele. Pe de altă parte, multe telefoane mobile aşa-numite inteligente reuşesc să implementeze cu succes diverse tehnologii şi aplicaţii disponibile iniţial doar pentru PC-uri.

Compania japoneză Toshiba susţine că a dezvoltat un program pentru telefoanele mobile care beneficiază de tehnologia 3G, cu ajutorul căruia utilizatorii vor putea controla diverse aplicaţii care rulează pe calculator. Prin intermediul unui server configurat în cadrul unei reţele 3G, utilizatorii vor putea accesa diverse programe care rulează pe un sistem Windows, direct de pe telefonul mobil. Pentru a preveni accesul persoanelor neautorizate, conexiunea este protejată prin sistemul standard de criptare SSL (Secured Sockets Layer).

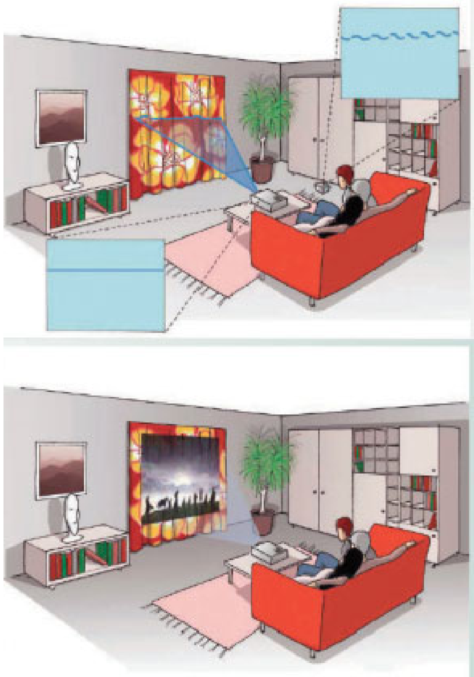
Programul creat de Toshiba se numeşte Ubiquitous Viewer şi cu ajutorul său utilizatorii vor putea realiza operaţiuni precum iniţializarea unei scanări complete a sistemului cu un antivirus sau accesarea anumitor fişiere direct de pe telefonul mobil. Compania japoneză speră ca, la scurt timp după lansarea programului, acesta să poată fi utilizat şi pentru calculatoarele pe care este instalat Windows Media Center pentru operaţiuni precum programarea unei înregistrări de pe TV Tuner.

Prima reţea 3G care va pune la dispoziţia utilizatorilor acest serviciu va fi, bineînţeles, una japoneză, denumită KDDI. Acest lucru se va întâmpla în decursul lunii martie a acestui an.

Proiectoare inteligente

MAI COMOD DE VIZUALIZAT

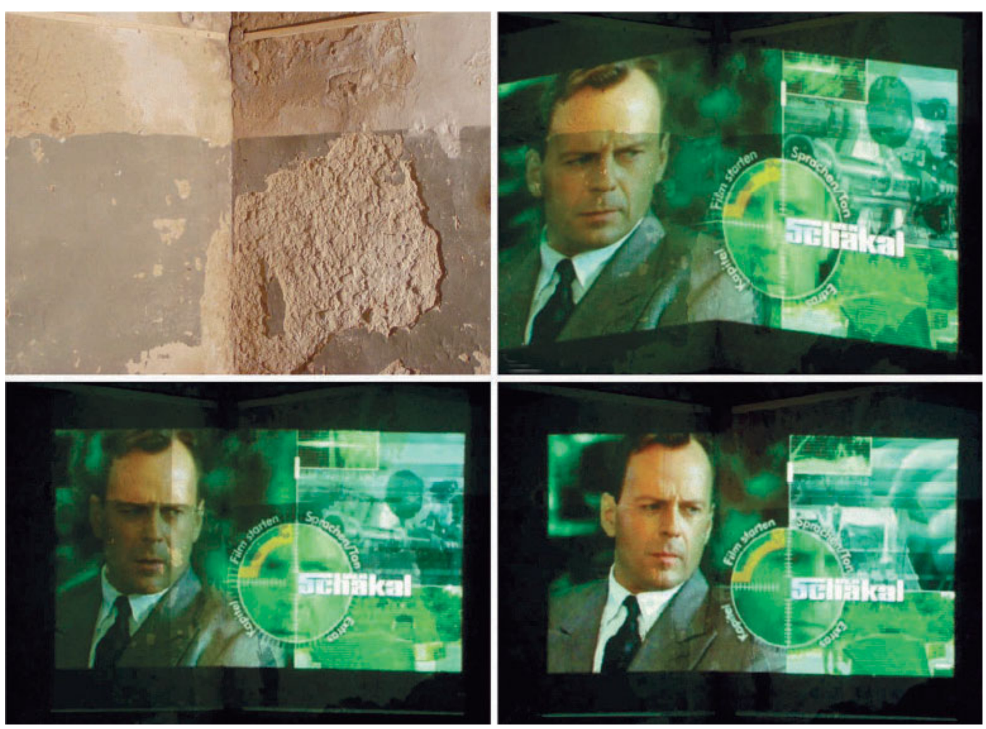
Una dintre problemele cu care se confruntă posesorii de proiectoare digitale este suprafaţa de proiecţie, un factor ce acţionează asupra calităţii imaginii.



Dacă în acest moment proiectoarele digitale sunt dispozitive folosite cu precădere în mediul business, din cauza preţului de achiziţie şi a costurilor de întreţinere, pe viitor ele vor face parte din orice soluţie home entertainment datorită spaţiului extrem de redus ocupat raportat la dimensiunile imaginilor afişate. În acel moment se va pune problema suprafeţei pe care va fi afişată imaginea. Cu cât dimensiunile imaginii vor fi mai mari, cu atât va fi nevoie de un ecran de proiecţie mai mare. Orice repoziţionare a acestuia va presupune un efort suplimentar din partea utilizatorului. În plus, nu toate casele dispun de o suprafaţă plană şi uniformă din punctul de vedere al culorii, necesară pentru obţinerea unei imagini fără distorsiuni.

Pentru a rezolva aceste probleme, cercetătorii Universităţii Bauhaus din Germania au pus la punct un nou tip de proiector digital capabil să afişeze imagini de calitate pe orice fel de suprafaţă, indiferent de textura acesteia. Noul proiector inteligent este capabil să detecteze tipul suprafeţei pe care se face proiecţia şi apoi să ajusteze imaginea pentru o afişare normală. O cameră video detaşabilă analizează tipul suprafeţei de proiecţie şi ajustează geometria şi culoarea pixelilor pentru a comunica procesorului de imagine al proiectorului ce fel de corecţii trebuie aplicate asupra imaginii. Întreg procesul de calibrare se face automat, fără implicarea utilizatorului, lucru ce creşte foarte mult şansele de adoptare a acestei tehnologii.

Proiectoarele inteligente sunt compatibile cu sursele de semnal PAL/NTSC ale playerelor DVD, consolelor de jocuri etc. De asemenea, se pot afişa în timp real imagini monoscopice sau stereoscopice. Procesul de calibrare a imaginii are loc în două etape: întâi se corectează geometria, apoi culorile. Procedeul este foarte bine pus la punct, permiţând chiar afişarea unei imagini corecte în locuri precum colţuri de cameră şi obiecte precum perdele şi draperii. Tehnologia aduce beneficii nu doar domeniului home entertainment, ci poate fi folosită şi pentru prezentări artistice, parcuri de distracţii, muzee. Capacitatea de afişare a imaginilor stereoscopice face inutile dispozitivele imersive şi semiimersive de afişare a imaginilor 3D. Aceste dispozitive, pe lângă preţul foarte mare, necesită şi cunoştinţe avansate pentru utilizarea corespunzătoare. Corecţia în timp real a imaginii afişate are nevoie de putere de procesare mare, fiind posibilă în zilele noastre datorită noilor chip-uri grafice performante. Procesul de calibrare se face prin plasarea modulului camerei video în poziţia optimă de vizualizare a utilizatorului. Proiectorul propriu-zis poate fi plasat în orice poziţie atât timp cât trunchiul conului său de lumină este plasat pe suprafaţa de proiecţie. Utilizatorul poate defini el însuşi aria suprafeţei de proiecţie sau poate lăsa camera video să o determine prin limitarea la perspectiva acesteia. Întreg procesul de calibrare durează mai puţin de 30 de secunde, după care modulul camerei video poate fi înlăturat. Din acel moment proiectorul va aplica datele de corecţie a imaginii afişate la o rată de cel puţin 100 de cadre pe secundă. În urma procesului de calibrare utilizatorii plasaţi în punctul din care s-a realizat această operaţie sau în proximitatea acestuia vor vedea o imagine corectă, ca şi cum proiecţia s-ar fi realizat pe o suprafaţă plană. Sistemul este flexibil şi poate sincroniza mai multe proiectoare pentru afişarea unei imagini corecte şi pe suprafeţe cu părţi aflate în umbră sau care nu pot fi iluminate direct de un singur proiector. În cazul în care materialul suprafeţei de proiecţie absoarbe o parte din lumina din spectrul vizibil al camerei video de calibrare, vor apărea erori de afişare. De asemenea, dacă suprafaţa de proiecţie reflectă o parte din lumină, proiectorul determină acest lucru şi emite o lumină suficient de puternică pentru compensarea acestui factor. Tot din cauza neplaneităţii suprafeţei de proiecţie se pot întâlni cazuri în care în timpul afişării imaginii pot apărea umbre ce pot fi corectate doar prin folosirea de proiectoare suplimentare. Calitatea şi corectitudinea imaginii afişate cresc o dată cu adăugarea de proiectoare suplimentare. Rezoluţia imaginii poate fi şi ea mărită în acest fel. Pe viitor procesul de miniaturizare şi dezvoltare continuă a chip-urilor grafice şi a camerelor video va face posibilă realizarea proiectoarelor inteligente compacte cu o calitate a imaginii superioară.



Telefoane pentru căţei

NECESITATE SAU MOFT

Dacă mult iubitul căţel s-a pierdut şi credeţi că nu-l veţi mai găsi vreodată, ei bine, vă înşelaţi. Tot ce aveţi de făcut este să-l sunaţi pe telefonul mobil şi să îi spuneţi să vină acasă.

Telefonia mobilă reprezintă unul dintre cele mai eficiente mijloace de comunicare între oameni. Telefonul mobil este, în ziua de astăzi, o necesitate, şi nu un moft, pentru majoritatea oamenilor moderni. Însă sloganuri precum "Connecting people" ar putea deveni la un moment dat lipsite de sens. Mai ales în situaţia în care animalele de companie, în speţă câinii, ar putea deveni fericiţii utilizatori ai unui terminal mobil. Poate este mult spus utilizatori, însă atât timp cât stăpânul îşi poate comanda patrupedul de la distanţă acesta este în mod direct beneficiarul propriului telefon mobil.

Deşi pare mai mult rodul unei imaginaţii prea bogate, telefonul mobil pentru căţei va deveni cât de curând realitate. Responsabilă de acest proiect este o companie americană din Scottsdale, Arizona, denumită sugestiv PetsMobility Network. Telefonul mobil PetsCell va fi ataşat la zgarda patrupedului şi va avea, bineînţeles, forma unui os. Acesta va fi compatibil cu orice model de telefon mobil şi va beneficia de avantajele oferite de sateliţii cu tehnologie GPS.

Prin intermediul lui PetsCell stăpânii le pot da comenzi căţeilor (cu condiţia ca aceştia să facă legătura între voce şi persoană în situaţia în care nu au contact vizual cu stăpânul) şi, totodată, prin intermediul unui buton roşu aceştia pot fi contactaţi de găsitori în situaţia în care se pierde căţelul cu pricina. Telefonul ataşat la zgarda patrupedului poate fi apelat de la şi în acelaşi timp poate apela un singur număr: cel al stăpânului. În momentul în care se primeşte un apel de pe telefonul stăpânului, PetsCell recunoaşte numărul şi îi oferă acestuia posibilitatea de ai da comenzi căţelului. În acelaşi fel poate fi utilizat şi butonul roşu de către persoana care găseşte patrupedul, apăsarea acestuia ducând la apelarea numărului de telefon al posesorului.

Versiunile mai scumpe vor beneficia şi de camere de filmat care le vor dezvălui stăpânilor



curioşi cu ce s-au ocupat iubiţii lor patrupezi în timpul în care erau nesupravegheaţi.

Deşi este o idee interesantă, rămâne de văzut dacă proiectul celor de la PetsMobility Network se va bucura de succesul scontat, având în vedere faptul că tehnologia nu este tocmai punctul forte al animalelor, fie ei chiar şi câini.

Windows XP Media Center Edition 2005

100% MULTIMEDIA

Utilizatorii pentru care conţinutul multimedia reprezintă principala atracţie a calculatorului au la dispoziţie un sistem de operare orientat tocmai în această direcţie.



Cu Windows XP Media Center Edition 2005, utilizatorii au parte de o experienţă complet diferită în ceea ce priveşte accesarea conţinutului multimedia stocat pe calculator: filme, muzică, imagini. Fiecare din cele trei componente majore ale conceptului multimedia dispune de un modul propriu (My TV, My Music, My Pictures) în care sunt înglobate funcţiile caracteristice fiecărui format în parte. De exemplu, My TV permite vizionarea filmelor şi a emisiunilor cu ajutorul unui tuner TV, My Music face posibilă, pe lângă ascultarea propriu-zisă a melodiilor, şi copierea acestora pe CD, în timp ce cu My Pictures imaginile în format digital pot fi organizate şi prelucrate rapid şi uşor.

Una dintre cele mai interesante facilităţi ale noii versiuni o constituie suportul multituner. Prin intermediul acestuia, un utilizator care dispune de două tunere TV le poate utiliza simultan. De exemplu, pe un tuner TV poate înregistra un film, în timp ce pe celălalt este vizionată o emisiune TV.

Interfaţa joacă un rol important în decizia utilizatorului de a apela la Windows XP Media Center Edition 2005, iar design-ul acestuia este unul din punctele sale forte.

Dintre celelalte facilităţi se pot menţiona posibilităţile de copiere pe CD şi DVD, conversia formatelor, crearea copertelor de CD-uri şi includerea unor programe precum Windows Media Player 10 şi Windows Movie Maker 2.1.

REPORTAJ IN ROMANIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

Contract de retail între HP şi Flamingo



HP a semnat cu Flamingo primul contract de retail direct din România. Astfel, prin reţeaua de magazine Flamingo, va fi disponibilă gama completă de produse HP cuprinzând imprimante, camere foto, proiectoare etc. În cadrul conferinţei de presă organizate cu ocazia acestui eveniment, domnul Irinel Ilie (HP IPG Country Manager) a spus: "În Flamingo am găsit întotdeauna un partener de încredere care a investit cot la cot cu noi în strategii comune de dezvoltare. Ca exemplu, «Buy&Try» a fost primul proiect de promovare ce a marcat tranziţia către echipamentele multifuncţionale şi ne-a ajutat să aducem la valori comparabile business-ul de echipamente multifuncţionale cu cel de imprimante personale. Experienţa Flamingo în zona de echipamente digitale foto ne-a determinat să dezvoltăm programe comune pentru a prezenta clienţilor soluţii digitale complete". "Asocierea cu liderul pieţei locale de calculatoare personale coincide cu dorinţa noastră de a ocupa prima poziţie şi în zona «consumer electronics»", a continuat Irinel Ilie. "Semnarea contractului de parteneriat cu HP este o realizare importantă pentru noi şi corespunde direcţiei de dezvoltare Flamingo: integrarea produselor şi a tehnologiilor în conceptul Digital Home promovat de Flamingo", a declarat domnul Dan Topală, preşedinte Flamingo International. Contractul include vânzarea prin lanţul de magazine a produselor consumer: imprimante de uz personal şi produse de digital imaging. HP estimează că cifra de afaceri cu Flamingo se va dubla în următorii doi ani, bazându-se pe o reţea actuală de 80 de magazine IT, ce însumează o suprafaţă totală de peste 13.000mp.

ww.hp.com.ro
www.flamingo.ro

Omnilogic şi Sun Microsystems

Pe data de 9 februarie 2005 companiile Omnilogic şi Sun Microsystems au făcut public statutul de unic "Sun Volume Products Distributor" pentru România acordat companiei Omnilogic şi au prezentat strategia de parteneriat dintre cele două companii. În urma primirii statutului de unic "Sun Volume Products Distributor", Omnilogic îşi întăreşte poziţia de lider în distribuţia produselor software şi a serviciilor IT de pe piaţa IT&C din România, întrucât Sun Microsystems deţine o poziţie de vârf între companiile care oferă servicii integrate IT bazate pe reţele, atât pentru guverne şi administraţii, cât şi pentru întreprinderi sau companii din domeniul serviciilor. "Sun a făcut acest pas important deoarece am perceput un interes mărit pentru soluţiile şi produsele noastre şi vrem să răspundem la această cerere în cel mai bun mod posibil. Piaţa din România reprezintă o arie importantă de dezvoltare pentru Sun datorită ratei ridicate de creştere economică şi potenţialului pe care îl are. Acordarea statutului de unic «Sun Volume Products Distributor» companiei Omnilogic este rezultatul unei comunicări robuste, care a adăugat valoare produselor şi serviciilor Sun", a declarat domnul Yiannis Kyriakides, Channel Sales Manager - Greece&Balkans Sun Microsystems. "Credem cu fermitate în valoarea viziunii noastre şi în capacitatea de punere în aplicare a strategiei companiei. Încheierea unor parteneriate directe şi strategice cu cei mai de seamă creatori şi iniţiatori de tehnologie se numără printre principalele obiective pe care ni le-am propus", a declarat domnul Gabriel Marin, director general Omnilogic.

www.sun.com
www.omnilogic.ro

Ultra PRO Computers în Oradea



Începând cu 2 februarie 2005, reţeaua de retail a grupului K Tech - Ultra PRO s-a extins în oraşul Oradea, cu cel de-al doilea magazin local Ultra PRO Computers. Situat pe strada General Magheru nr. 8, acesta este primul magazin Ultra PRO Computers deschis în anul 2005 şi consolidează prezenţa grupului K Tech - Ultra PRO în vestul ţării. Informaţii despre produsele disponibile în acest magazin puteţi obţine la telefon (0259) 432.595. Tot în scopul consolidării prezenţei în această zonă a ţării urmează să fie deschis în curând un alt magazin Ultra PRO Computers şi în oraşul Timişoara. Investiţia totală în noul magazin se ridică la cifra de 100.000 euro, implicând amenajarea unui spaţiu de 108mp conform standardelor Ultra PRO Computers şi asigurarea stocului iniţial de produse.

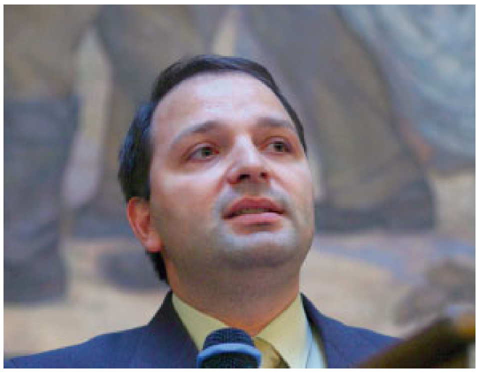
www.ultrapro.ro



FCB
OLYMPUS
Your Vision, Our Future
OLYMPUS
μ-mini DIGITAL 4.0
μ-mini DIGITAL în 6 culori incitante.
Cu 4.0 milioane pixeli, zoom optic 2x şi monitor LCD mare.
www.mgt.ro/olympus/

"Intel a avut în vedere nu doar dezvoltarea de produse, ci şi dezvoltarea de ecosisteme"

În dialog cu Intel despre procesoarele dual core şi platformele mobile



IRINEL BURLOIU
Channel Field Sales Engineer
Intel România

XPC: Când credeţi că software-ul se va dezvolta suficient de mult pentru a se folosi de avantajele oferite de procesoarele dual core sau multicore? Cum vor rula aceste programe pe procesoarele din ziua de azi?

I.B.: Intel a avut întotdeauna în vedere nu doar dezvoltarea de produse, ci şi dezvoltarea de ecosisteme, în care produsele sale să se integreze ulterior. De exemplu, Intel a dezvoltat carcase, memorii, coolere şi o serie de alte produse menite să faciliteze utilizarea procesoarelor lansate pe piaţă. Potrivit acestui principiu, Intel este încrezător că software-ul pentru procesoarele multicore va fi disponibil încă din momentul lansării pe piaţă a acestei noi tehnologii. Încrederea Intel în această privinţă se bazează pe experienţa avută în momentul lansării procesoarelor dotate cu tehnologie Hyper-Threading, moment în care aplicaţiile erau deja disponibile. Intel va colabora după lansarea procesoarelor cu producătorii de software pentru adaptarea cât mai bună a programelor la specificaţiile tehnice ale noilor procesoare multicore.

XPC: Când credeţi că se va realiza tranziţia completă la standardul BTX?

I.B.: Cred că nu suntem foarte departe de momentul în care se va realiza adoptarea totală a standardului BTX. Dacă la sfârşitul anului trecut Intel şi-a propus să ofere procesoare împachetate cu module termice BTX Type I, anul acesta compania are în vedere oferirea unor procesoare împachetate cu module termice Type II.

XPC: Ce funcţii va introduce Intel în viitoarele sale procesoare multicore pentru a reduce consumul de curent ce devine o problemă din ce în ce mai mare pentru răcirea lor eficientă?

I.B.: Consumul redus de energie şi răcirea eficientă a procesoarelor fac parte din domeniile de interes major pentru Intel. Compania se asigură în permanenţă că noile tehnologii pe care le lansează pe piaţă respectă aceste puncte de interes. Unul dintre paşii importanţi în această direcţie este acela că procesoarele dual core vor fi disponibile pe sisteme cu carcase de tip BTX, ce asigură un circuit mult mai eficient al fluxului de aer necesar pentru răcirea componentelor. Rezultatul concret îl reprezintă evitarea supraîncălzirii şi funcţionarea sistemului la parametri optimi.

XPC: În ultimul timp am fost martorii apariţiei unor plăci de bază desktop special destinate procesoarelor Intel Mobile. Are de gând Intel să producă o gamă de chipset-uri şi plăci de bază desktop care să permită migrarea parţială a acestor procesoare în PC-uri?

I.B.: Avantajele oferite de mobilitate sunt evidente. În măsura în care pe piaţă se va dezvolta o cerere semnificativă pentru chipset-uri şi plăci de bază care să permită migrarea procesoarelor mobile spre calculatoarele de tip desktop, Intel va iniţia producţia de astfel de componente. Compania Intel acordă o atenţie sporită mobilităţii, ca fiind unul dintre curentele principale ce afectează modul în care trăim şi muncim. De aceea, procesoarele şi platformele mobile vor reprezenta în continuare un centru de interes al companiei.

XPC: Ce ne puteţi spune despre setul de instrucţiuni EMT64? Va fi el compatibil cu instrucţiunile pe 64 biţi ale procesoarelor Athlon64?

I.B.: Există o singură modalitate validă prin care arhitectura x86 pe 32 biţi poate fi extinsă pentru a suporta 64 biţi. Atât AMD, cât şi Intel folosesc această abordare astfel încât, din punctul de vedere al software-ului, ambele implementări sunt identice.

XPC: Ce aduc nou procesoarele Intel Pentium 4 din seria 6xx? La ce spor de performanţă ne putem aştepta faţă de seria 5xx?

I.B.: Noul procesor Intel® Pentium 4 6xx™ le va oferi pasionaţilor de jocuri mai mult conţinut creativ, consum mai mic de energie şi nivel sporit de securitate. Noul procesor va aduce beneficii importante şi oamenilor de afaceri, printre care performanţă şi stil. Dincolo de asta, noile procesoare din gama 6xx oferă o performanţă crescută prin 2MB L2 cache, caracteristici de securitate integrate prin tehnologia XD bit şi totodată suport pentru adresabilitatea memoriei pe 64 biţi.

XPC: Ce noi funcţionalităţi va adăuga Intel în viitoarele sale generaţii de chipset-uri?

I.B.: Viitoarele funcţionalităţi ale procesoarelor Intel reprezintă adevărate surprize pentru utilizatorii platformelor şi procesoarelor companiei. În principal, ele vor consta în creşteri de performanţă şi în promovarea de noi modalităţi de utilizare a calculatoarelor. Este vorba în principal despre "casa digitală" şi despre "biroul digital", două concepte menite a spori confortul utilizatorilor de calculatoare atât la locul de muncă, cât şi acasă. Din punct de vedere tehnologic, ambele concepte se bazează pe conectivitatea wireless şi pe procesoarele Intel Pentium 4 cu tehnologie Hyper-Threading. Toate viitoarele îmbunătăţiri de ordin tehnologic pe care Intel le va aduce platformelor şi procesoarelor sale vor viza sporirea confortului digital al utilizatorului.

XPC: Peste cât timp preconizează Intel că se va trece la modul de împachetare a procesoarelor BBUL, ce permite atingerea unor frecvenţe de funcţionare mai mari, pe fondul scăderii consumului de curent?

I.B.: După cum am mai spus, frecvenţele mari de funcţionare a procesoarelor şi consumul redus de energie sunt puncte principale de interes pentru Intel. Tehnologia BBUL (Bumpless Buil-Up Layer) de împachetare a procesoarelor se află încă în stadiul de dezvoltare. BBUL reprezintă o abordare cu totul nouă cu privire la construcţia de procesoare. Dacă în prezent se utilizează procedeul fabricării separate a procesorului şi ulterior al conectării sale cu restul pachetului, noua tehnologie permite "creşterea" pachetului în jurul chip-ului de silicon şi are ca rezultat obţinerea de procesoare de dimensiuni mai reduse, cu performanţe de 10 ori mai mari decât cele mai rapide procesoare din ziua de azi şi cu consum de energie redus. La data la care a fost prezentată opiniei publice tehnologia BBUL, specialiştii Intel preconizau un termen de cinci-şase ani până la comercializarea sa. Respectarea legii lui Moore reprezintă pentru Intel un pariu valabil pe care compania crede că-l va putea onora şi în următorii 10 ani la fel ca pe parcursul ultimilor 35 de ani. Descoperirea şi promovarea de noi tehnologii, ca de exemplu BBUL sau noii tranzistori cuantici dezvoltaţi în colaborare cu QuinetiQ, confirmă optimismul specialiştilor Intel.

XPC: Ce impact a avut deschiderea reprezentanţei Intel în România asupra pieţei autohtone?

I.B.: Prin deschiderea biroului local Intel a recunoscut dezvoltarea rapidă a mediului de business din România, precum şi a pieţei locale, ce prezintă şi acum potenţial pentru companie. În România, sectorul IT s-a dezvoltat foarte mult în decurs de un an, devenind una dintre cele mai dinamice pieţe din Europa Centrală şi de Est. Deschiderea reprezentanţei oficiale Intel a echivalat cu o recunoaştere a progreselor şi a

reprezentat o confirmare a preocupării pe termen lung a companiei pentru piaţa românească. Această investiţie ne permite să ne plasăm mai aproape de clienţii noştri locali şi să răspundem mai bine cerinţelor tot mai complexe ale pieţei. Efectul pe care am dorit să îl obţinem în urma deschiderii biroului din Bucureşti a fost şi este în continuare un suport mai mare oferit clienţilor locali: distribuitori şi integratori de sisteme, companii-membre ale programelor Intel® Product Integrator (IPI) şi Intel® Premier Provider (IPP), precum şi altor clienţi şi companii-cheie.

XPC: Vor continua acţiunile de donaţie ale companiei Intel în România?

I.B.: În mod cert vă pot spune că suntem interesaţi să desfăşurăm şi în viitorul apropiat proiecte educaţionale dedicate studenţilor. În acest sens, donarea laboratorului de la Facultatea de Cibernetică, de anul trecut, a reprezentat un punct de plecare binevenit. La scurt timp după acel eveniment, ne-am reiterat interesul pentru specialiştii IT în devenire, creând un hot-spot tot în cadrul Academiei de Ştiinţe Economice, Facultatea de Cibernetică. Este primul spaţiu dintr-o facultate din România unde există o zonă wireless publică la care au acces atât studenţii, cât şi toţi cei interesaţi să se conecteze la Internet fără fir. Anul acesta, peste puţin timp, dorim să donăm un punct de acces wireless la Internet Universităţii Politehnice din Bucureşti, o altă instituţie importantă de învăţământ superior, care formează viitori specialişti în IT. Fiind o companie care lucrează în domeniul tehnologiei şi care înţelege că viitorul depinde de oameni instruiţi la un înalt nivel de performanţă, Intel este încântată să susţină acest domeniu de studiu.

XPC: Care este cota de piaţă a procesoarelor Intel în România? Ce planuri aveţi pentru îmbunătăţirea acestor cifre?

I.B.: Politica Intel este să nu dea publicităţii astfel de rezultate. Însă vă pot spune că, potrivit ultimului studiu IDC disponibil, şi anume trimestrul al treilea al anului trecut, după tipul de procesoare, Intel este lider de piaţă în România cu 68,7% ca număr de unităţi şi 80,9% ca valoare.

XPC: Notebook-urile bazate pe tehnologiile Centrino şi Sonoma poartă aceeaşi emblemă Centrino. Cum poate să distingă rapid un cumpărător dacă este vorba de un notebook Centrino sau de unul Sonoma? Viitoarea platformă Napa va avea tot numele Centrino în momentul lansării?

I.B.: Sonoma este numele de cod al tehnologiei Centrino care integrează ultimele tehnologii disponibile în segmentul de mobile: noua gamă de procesoare Intel® Pentium® M, familia de chipset-uri Mobile Intel 915 Express şi componentele de reţea Intel® PRO/Wireless 2915ABG sau 2200BG. Legat de numele platformei Napa, în acest moment nu sunt disponibile detalii. Dată fiind identitatea platformelor Centrino şi Sonoma, nu există între ele modalităţi de deosebire grafică.

XPC: Consideraţi soluţia concurenţei (AMD Opteron) un rival serios pentru piaţa de servere din România? De ce un administrator IT ar trebui să aleagă pentru servere o soluţie cu procesoare Intel, şi nu AMD?

I.B.: O altă politică a companiei Intel este de a nu discuta despre concurenţă. Fiecare companie poate alege să achiziţioneze un produs sau altul, în funcţie de nevoile sale, de mărime, de numărul de angajaţi. În alegerea unui procesor sau a unei platforme, în sprijinul Intel vin zecile de ani de inovaţie, cercetările continue, îmbunătăţirile permanente aduse produselor şi investiţiile în dezvoltare. Iar acestea sunt numai câteva dintre raţiunile "emotive", dacă le putem numi aşa. Din punct de vedere "tehnologic" cred că toate produsele lansate de Intel vorbesc de la sine, prin caracteristici tehnice excepţionale.

XPC: Ce oferă în plus faţă de concurenţă un sistem de tip office pe platforma Intel? Ce este mai important pentru un sistem office: stabilitatea sau performanţa?

I.B.: În cazul sistemelor de tip office, Intel consideră că atât stabilitatea, cât şi performanţa sunt foarte importante. Intel oferă sisteme sigure, flexibile, care pot fi accesate de foarte mulţi utilizatori în acelaşi timp, fără a avea probleme cu performanţa. Pentru a face cunoscute sistemele de tip office şi a putea dezvolta acest domeniu, Intel a creat conceptul de "birou digital", în care telefoanele mobile, laptop-urile, PC-urile desktop şi dispozitivele hand-held înlesnesc comunicarea dintre angajaţi. Anul 2005 va îmbunătăţi caracteristicile "biroului digital", asigurând şi facilitând un sistem IT stabil, sigur, performant şi uşor de folosit. Conectivitatea universală şi interoperabilitatea excelentă cu o gamă largă de dispozitive de comunicare - fie cu fire, fie wireless - munca de echipă instantanee, indiferent cât de dispersaţi din punct de vedere geografic vor fi utilizatorii, precum şi obţinerea de informaţii relevante pentru fiecare angajat sunt mai rapide şi facilitate de PC, chiar şi în cazul unor baze de date cu volum foarte mare. Aşadar, nu numai stabilitatea sau performanţa sunt elemente-cheie pe care Intel le are în vedere atunci când inovează în domeniul aplicaţiilor de tip office.

XPC: Procesoarele Celeron D au un potenţial mare de overclocking. Este această caracteristică un atu al acestor procesoare? Ce doriţi să le transmiteţi pasionaţilor de overclocking?

I.B.: Indiferent de potenţialul de overclocking al diferitelor procesoare, Intel nu va recomanda această activitate nici unui utilizator.

XPC: Ce ne puteţi spune despre parteneriatul Intel Corporation şi QuinetiQ? Care sunt primele rezultate ale acestei colaborări?

I.B.: Colaborarea dintre Intel şi QuinetiQ s-a concretizat de curând în dezvoltarea tranzistorilor cuantici fabricaţi pe bază de Indium Antimonid. Acest nou tip de tranzistori ar putea da naştere unei noi generaţii de procesoare, ce va include tranzistori cu o fiabilitate foarte mare şi viteze de lucru net superioare celor prezente. Deocamdată, din cauza noutăţii sale, datele despre noua tehnologie sunt încă insuficiente. Potenţialul său este însă extraordinar.

XPC: Credeţi că tehnologia Vanderpool va avea succes în România?

I.B.: Cred că orice produs sau concept care va aduce noi beneficii pentru consumatorii finali şi managerii IT este binevenit şi în România. Alături de tehnologii precum Hyper-Threading, Intel® Extended Memory 64 Technology sau viitoarea Intel® Active Management, Vanderpool aduce beneficii uimitoare utilizatorilor - fie că sunt utilizatorii finali, de acasă, fie companii. Folosind tehnologia Vanderpool în "biroul digital" sau în oricare altă întreprindere, companiile au ocazia de a izola o parte dintr-un PC pentru a asigura upgrade-ul sistemului fără să întrerupă activitatea end-user-ilor.

XPC: Care este numărul de hot-spot-uri wireless instalate în Bucureşti? Sunt folosite mai mult de cetăţenii străini aflaţi în tranzit în România sau de cetăţenii români?

I.B.: În acest moment, există un singur hot-spot public cu acces gratuit asigurat de Intel şi Maguay, integratorul nostru, în incinta Academiei de Studii Economice. Momentan, acest hot-spot acoperă holul Rectoratului şi sala de lectură a bibliotecii Facultăţii de Cibernetică. Mai există şi alte asemenea zone de acces la Internet Wireless, însă nu dezvoltate de compania Intel. În ceea ce priveşte a doua întrebare, în lipsa unui studiu care să arate clar dacă românii sau străinii se folosesc mai mult de hot-spot-uri, pot răspunde bazându-mă numai pe experienţa personală: atât românii, cât şi persoanele care ne vizitează ţara folosesc din ce în ce mai mult Internetul Wireless. Este mai practic, mai uşor, mai accesibil – exact caracteristicile prin care Intel descrie tehnologia sa mobilă, Intel Centrino.



Suicide bombing button

Un altfel de buton

Modding-ul este un domeniu fascinant și fără nici o îndoială că japonezii sunt lideri în acest domeniu (probabil au mai multă imaginație sau dispun de bugete mai mari). Cea mai recentă modă în domeniul modding-ului este un buton de pornit/oprit al computerului, botezat "Suicide bombing". Sunt mai multe variante al acestui accesoriu, însă nouă cea din imagine ne-a plăcut cel mai mult. După ce noul buton a fost montat în carcasă lucrurile devin mult mai complicate atunci când doriți să porniți computerul. Mai întâi trebuie să rotiți cheia, apoi să comutați cele două switch-uri și, în sfârșit, să apăsați butonul mare din mijloc. Abia atunci computerul va porni. Conceptul este interesant, dar sunt absolut sigur că nu îmi voi monta niciodată așa ceva în calculator.

TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

iSkin evo2

Imbracaminte pentru playerul mp3 iPod

Într-un sondaj desfășurat recent s-a constatat că Apple a devenit mai cunoscut decât Google. În mod paradoxal, Apple s-a impus în acest sondaj datorită playerului mp3 iPod, și nu computerelor Mac. Industria de accesorii pentru iPod s-a dezvoltat o dată cu succesul acestuia și ne-a oferit de multe ori ocazia să ne mirăm de mulțimea de boxe, huse sau căști dedicate playerelor mp3 de la Apple. Din această gamă atenția ne-a fost atrasă de o husă realizată de iSkin. iSkin evo2 se mulează pe iPod, schimbându-i albul sidefiu, culoare care a contribuit la succesul lui, în nuanțe strălucitoare de albastru, verde sau roșu. Nu știu cine ar fi dispus să plătească 35$ pentru a-și distruge cu bună știință aspectul propriului iPod.





Screen Lock

Paznicul din USB

Ți-ai dorit ca atunci când părăsești biroul computerul tău să devină imediat inaccesibil, astfel încât nimeni să nu-l poată folosi? O soluție este screen-saver-ul cu parolă, însă după o perioadă devine obositor să tot tastezi parola la întoarcere. Screen Lock este un produs care rezolvă toate aceste probleme. Se conectează prin USB 1.1/ 2.0 și se instalează driverele. Unitatea principală comunică cu un mic emițător pe care va trebui să-l purtăm asupra noastră. Dacă ne îndepărtăm la mai mult de doi metri, emițătorul nu va mai răspunde semnalelor transmise de unitatea principală, iar computerul va fi blocat până la întoarcerea noastră în raza de acțiune. Totul este să nu uităm acasă emițătorul.


SPARKLE
nVIDIA GeForce 6 Series
The way it's meant to be played nVIDIA
Launch Partner
În România prin:
ProCA
ROMÂNIA
SP-PX43GDH
GPU : NVIDIA GeForce 6600 GT
Memory Type : 128 MB DDR III
Bus Type : PCI-E 16X
Driver Support
WindowsXP/2000
HDTV 1920x1080 i
SP-PX44DH 256 TC-V4
GPU : NVIDIA GeForce 6200 TC
Supporting 256 MB
Bus Type : PCI-Express 16X
Driver Support : WindowsXP/2000
DVI-I
TV-OUT
SP-PX44DH 128 TC-W1
GPU : NVIDIA GeForce 6200 TC
Supporting 128 MB
Bus Type : PCI-Express 16X
Driver Support : WindowsXP/2000
DVI-I
HDTV (Resolution up to 1920 x 1080 i)
SP-PX43GDH
GPU : NVIDIA GeForce 6600 GT
Memory Type : 128 MB DDR III
Bus Type : AGP 8X
Driver Support : WindowsXP/2000
DVI-I
HDTV (Resolution up to 1920 x 1080 i)
SP-AG4XDH
GPU : NVIDIA GeForce 6200
Memory Type : 128/256 MB DDR
Bus Type : AGP 8X
Driver Support : WindowsXP/2000
DVI-I
HDTV (Resolution up to 1920 x 1080 i)
www.sparkle.com.tw

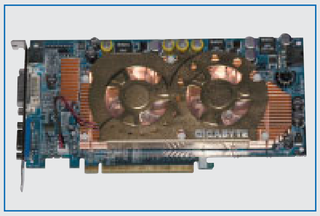
hardware

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază Socket A / Socket 478 / LGA775 / Socket 939:
CPU - Athlon XP 3200+ / Pentium 4 3.2E / Pentium 4 3.6E LGA775 / Athlon64 3500+
Memorie - 2x256MB Corsair 3200C2PT
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - Leadtek A400 GT TDH / Leadtek PX6800 GT TDH
Sursă - Antec SmartPower 400W

Plăci video AGP / PCI Express:
CPU - Pentium 4 3.2E / Pentium 4 3.6E LGA775
Placă de bază - ABIT IC7-G / MSI 915P Combo
Memorie - 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 40GB
Sursă - Antec SmartPower 400W

GIGABYTE GV-3D1



Gigabyte GV-3D1 nu poate fi caracterizată decât ca o inovație tehnologică, motiv pentru care câștigă distincția "Produsul lunii".



Ionuţ Alexandru Popa

VAL DE SCHIMBARI SI INOVATII

În 2004 am asistat la multe schimbări, 2005 anunțându-se cel puțin la fel de interesant

Lumea IT este considerată ca fiind una dintre cele mai dinamice din punctul de vedere al ritmului în care au loc schimbările. Totuși, în anumiți ani au loc multe schimbări, chiar și pentru IT. Un foarte bun exemplu îl reprezintă 2004, când ne-am confruntat cu introducerea PCI Express și a procesoarelor fără pini. Din peisajul anului trecut lipsește standardul BTX care a fost amânat din cauza lipsei sprijinului producătorilor. Suntem convinși însă că tendința de creștere exagerată a consumului de curent în calculatoarele moderne va impune până la urmă carcasele BTX, care prin intermediul așezării inteligente a componentelor va crește eficiența soluțiilor de răcire.

Pentru anul 2005 producătorii ne asaltează cu modele de procesoare multinucleu, soluția la nevoia de performanță a aplicațiilor actuale. De asemenea, includerea mai multor nuclee în același pachet este singura soluție viabilă de creștere a performanței fără a mări frecvența de tact ce se face din ce în ce mai greu. În dezvoltare nu se află doar tehnologii menite a crește performanța, ci și a aduce funcții noi sau a le îmbunătăți pe cele existente. Intel pregătește tehnologia de virtualizare Vanderpool, care va permite rularea pe același calculator a mai multor sisteme de operare simultan. Tot de la Intel ne așteaptă LaGrande, tehnologie de creștere a nivelului de securitate și Active Management, pentru utilizarea eficientă a resurselor. La nivel de comunicații, I/O Acceleration Technology promite să crească cu până la 30% viteza tranzacțiilor client/server prin optimizări la nivelul TCP/IP. I/O Acceleration Technology este o soluție ce combină software-ul și hardware-ul deopotrivă.

Nici AMD nu se lasă mai prejos, roadmap-ul pentru 2005 evidențiind Pacifica, o alternativă la Intel Vanderpool. Tot în acest an vor fi lansate și procesorele Opteron multicore. Deși Intel spune că va lansa procesoarele sale înaintea lui AMD, acesta din urmă a prezentat primele prototipuri funcționale în servere ale partenerilor HP și Cray. Strategiile celor doi giganți sunt totuși diferite, AMD lansând procesoarele multicore întâi pentru segmentul server, anul viitor fiind planificate primele modele desktop.

Aceste noi tehnologii au nevoie și de suportul producătorilor de software, fără acest sprijin neexistând prea multe motive de achiziție a noilor produse. Cel mai așteptat software al acestui an este sistemul de operare Windows XP 64 bit Edition ce va suporta atât instrucțiunile pe 64 biți din procesoarele Athlon64, cât și tehnologia EMT64 din Intel Prescot 6xx. Al doilea Release Candidate al lui Windows XP 64 bit Edition se găsește deja pe site-ul Microsoft, putând fi descărcat gratuit sub forma unei versiuni de evaluare ce expiră după 360 de zile.

Dacă ar fi să privim și mai în viitor, Samsung a realizat primele prototipuri de module de memorie DDR3. Totuși adoptarea acestor tipuri de memorii nu se va realiza, cu siguranță anul acesta, DDR2 nefiind încă răspândit pe scară largă, producătorul de procesoare AMD fiind încă unul dintre susținătorii DDR. Adoptarea DDR3 în acest moment ar putea duce la situația inedită când pe piață am avea în producție trei tipuri de memorii din generații diferite.

Accelerarea ritmului de introducere a noilor tehnologii în ultimii ani nu este o situație temporară, deci nu ne putem aștepta la o revenire la "normal". Orice nouă investiție trebuie făcută cu mare atenție, ținând cont pe cât posibil de previziunile experților. Acest lucru este vital în special pentru producători și firme, utilizatorii nefiind taxați decât la buzunar în urma unei alegeri nepotrivite.

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

Pe scurt

AMD şi Intel îşi cresc cota de piaţă
Cele mai noi analize ale vânzărilor de microprocesoare din anul trecut au relevat creşterea cotei de piaţă pentru principalii producători. Astfel, Intel este în continuare lider cu 82.2% din piaţă, adică o creştere de 0.2%, în timp ce AMD are acum 16.6% faţă de precedentul 16%. Aceste creşteri au fost posibile datorită scăderii vânzărilor VIA şi Transmeta, care au înregistrat în total sub 2% din ansamblul pieţei.
www.amd.com

Primele informaţii despre Cell
Recent, în cadrul ISSCC (International Solid State Circuits Conference), alianţa STI formată din Sony, Toshiba şi IBM a dezvăluit primele detalii despre procesorul Cell ce va fi folosit pentru prima oară de PlayStation 3. Procesul de fabricaţie de 90nm va permite obţinerea unei pastile de siliciu cu suprafaţa de 221mm² ce va încorpora nu mai puţin de 234 milioane de tranzistoare. Nucleul Cell va avea 32KB cache Level 1 şi 512KB cache Level 2. Frecvenţa de funcţionare va fi pentru început de 4GHz, comunicarea cu sistemul făcându-se printr-o magistrală FlexIO de 6.4GB/s.
www.ibm.com

Plăci video ASRock
Producătorul de plăci de bază ASRock şi-a declarat intenţia de a se lansa cât de curând în domeniul plăcilor video. Nivelul producţiei se va situa la început la aproximativ 100.000 de bucăţi, urmând ca în funcţie de vânzări acest număr să crească. ASRock a declarat că va folosi chip-uri grafice produse de ATI şi NVIDIA.
www.asrock.com.tw

Samsung îşi îndreaptă atenţia către DDR2
Samsung a declarat că îşi va schimba strategia către producerea de memorii DDR2 la scară largă. Ne putem aştepta în aceste condiţii la scăderea preţurilor memoriilor DDR2, cele DDR urmând a dispărea încet-încet de pe piaţă.
www.samsung.com

CRAY XT3

Supercomputer modular

Procesoarele server Opteron au început să fie adoptate de foarte mulţi integratori pentru oferta lor, confirmând astfel puterea acestor modele. Recent, producătorul de supercalculatoare Cray şi-a adăugat în ofertă XT3, un supercalculator scalabil ce foloseşte noduri bazate pe procesoare Opteron 100. Din punctul de vedere al arhitecturii fizice, fiecare server lamelar are două procesoare şi o cantitate de memorie RAM ECC cuprinsă între 1GB şi 8GB. Interconectarea nodurilor se face printr-un modul SeaStar ce oferă o lăţime de bandă maximă de 7.6GB/s. Serverele lamelare sunt conectate extern la dispozitive de comunicaţie şi stocare. Sistemul de operare folosit are la bază Linux, adaptat în aşa fel încât fiecare element de procesare corespunde unui micronucleu ce este perceput logic drept un tot unitar.
www.cray.com



SHUTTLE SB86I

Mini PC BTX

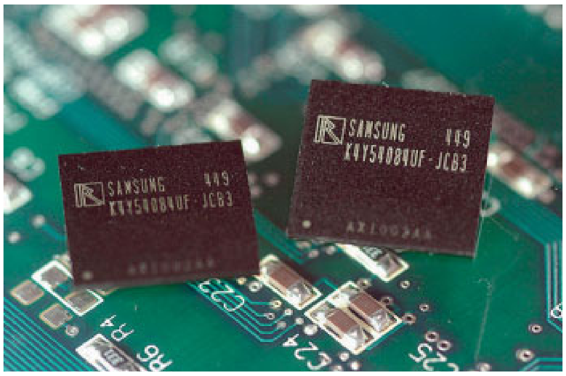


Dacă plăcile de bază standard BTX nu şi-au făcut încă intrarea pe piaţă, cele PicoBTX şi-au făcut loc în mini PC-urile Shuttle. Placa de bază FB86 a lui SB86i are la bază chipset-ul Intel I915G cu southbridge-ul ICH6-R, ce oferă standard tehnologia Matrix RAID, sunet high definition pe opt canale, controller Gigabit LAN şi suport pentru plăci video PCI Express x16. Cel mai puternic procesor compatibil cu Shuttle SB86i este Pentium 4 570J (3.8GHz) LGA775, iar cantitatea maximă de memorie ce poate fi instalată este de 2GB. Sursa de alimentare a lui SB86i este de 275W, suficientă pentru configurarea unui calculator pentru jocuri. Dimensiunile lui Shuttle SB86i sunt 375x240x195mm, greutatea fiind de 8.1kg. Pentru a oferi o răcire corespunzătoare, Shuttle foloseşte mai multe fante de admisie a aerului rece plasate pe lateral şi sub masca frontală. Preţul de achiziţie al lui Shuttle SB86i se va situa în jurul valorii de 400$.
www.shuttle.com

SAMSUNG XDR

Memorie multimedia ultrarapidă

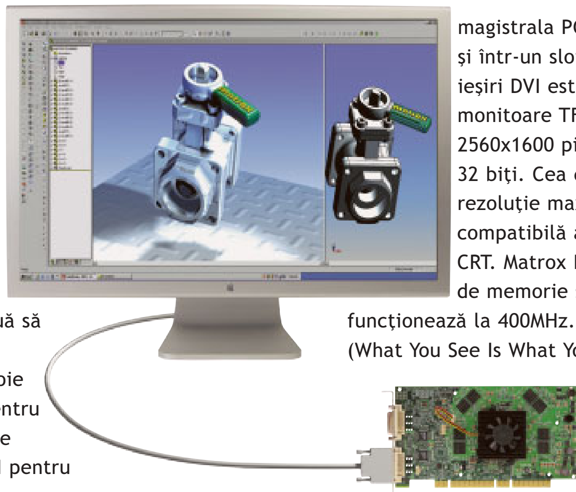
RAMBUS este cunoscut de toată lumea drept producătorul memoriilor RDRAM ce pentru puţin timp au reprezentat soluţia cea mai bună pentru utilizatorii entuziaşti care doreau performanţă fără limite. O dată cu înlocuirea lor cu memorii DDRAM, ce ofereau o performanţă mai bună datorită latenţelor mici, în ciuda frecvenţelor de funcţionare mai scăzute, RAMBUS a intrat în anonimat. De curând însă Samsung a anunţat că a început producţia în masă a memoriilor XDR, proiectate de RAMBUS, destinate dispozitivelor multimedia ce au nevoie de o lăţime de bandă foarte mare, precum televizoarele digitale şi consolele de jocuri. Rata de transfer actuală a modulelor XDIMM XDR de 256Mb este de 8GB/s. Atingerea unei astfel de viteze fără a afecta calitatea semnalului este posibilă prin utilizarea tehnologiei Samsung Differential Rambus Signal Level (DRSL). Frecvenţa de funcţionare este de 2GHz, însă Samsung are de gând să introducă şi module de 512Mb cu frecvenţa de 3.2GHz, ce vor oferi o lăţime de bandă de 12.8GB/s.



www.samsung.com

MATROX PARHELIA DL256 PCI

Superrezoluţii pentru LCD şi CRT



Cândva un renumit producător de plăci video, Matrox a dispărut aproape de tot din peisajul acceleratoarelor grafice, în principal din cauza imposibilităţii proiectării unui model competitiv din punctul de vedere al capabilităţilor 3D. Totuşi, Matrox continuă să ofere modele destinate profesioniştilor ce au nevoie doar de accelerare 2D. Pentru aceştia a fost prezentat de curând Parhelia DL256 PCI pentru magistrala PCI-X pe 64 biţi, ce poate funcţiona şi într-un slot PCI v2.2. Prima dintre cele două ieşiri DVI este capabilă să afişeze imagini pe monitoare TFT cu rezoluţia maximă de 2560x1600 pixeli cu o adâncime de culoare de 32 biţi. Cea de-a doua ieşire DVI suportă o rezoluţie maximă de 2048x1536 pixeli, fiind compatibilă atât cu ecranele TFT, cât şi cu cele CRT. Matrox Parhelia DL256 PCI are 256MB de memorie şi două RAMDAC-uri ce funcţionează la 400MHz. Mai multe plug-in-uri WYSIWYG (What You See Is What You Get) vin în ajutorul profesioniştilor graficii 2D. Preţul de achiziţie pentru SUA este de aproximativ 700$.

www.matrox.com

APPLE POWERBOOK G4

Puternice şi elegante



Recent, Apple şi-a înnoit linia de notebook-uri PowerBook cu procesor G4. Noile modele sunt oferite în trei variante de bază la care se pot face modificări după preferinţa utilizatorului. Principala diferenţă constă în diagonala ecranului care este, la cele trei variante de bază, de 12", 15", respectiv 17". Ecranul este cel ce influenţează dimensiunile generale ale notebook-ului. Frecvenţa de funcţionare a procesorului este de 1.5GHz sau 1.67GHz, iar cantitatea de memorie preinstalată este de 512MB. Placa video este fie NVIDIA GeForce FX Go5200, fie ATI Mobility Radeon 9700 cu 64 sau 128MB de memorie. Greutăţile pentru modelele de bază, în ordinea diagonalei ecranului TFT, sunt 2.1, 2.5, respectiv 3.1kg. Harddisk-urile cu viteza de rotaţie a platanelor de 5400RPM au capacităţi cuprinse între 60 şi 100GB. Sistemul de operare este Mac OS X 10.3 Panther.

www.apple.com

Pe scurt

Reduceri de preţuri la procesoarele AMD

O dată cu lansarea procesoarelor Opteron 252 şi 852, AMD şi-a revizuit lista de preţuri la toată gama sa de produse. Scăderile de preţuri ating şi valori de 34% pentru vârfurile de gamă.

www.amd.com

SiS licenţiază FSB-ul la 1066MHz

Recent, producătorul de chipset-uri SiS a prelungit acordul cu Intel de licenţiere a FSB-ului Quad Pumped Bus. Astfel, SiS va putea oferi chipset-urile 656FX şi 670 ce vor suporta procesoarele Intel Pentium 4 cu FSB la 1066MHz, cu lăţime de bandă de 8.3GB/s.

www.sis.com.tw

AMD Sempron pe 0.90 microni

Primele procesoare AMD Sempron 3100+ pentru Socket 754 construite în procesul tehnologic de 0.90 microni şi-au făcut apariţia în magazinele de specialitate din Japonia. Varianta BOX are un preţ de achiziţie de aproximativ 130$.

www.amd.com

Primele memorii DDR2 la 866MHz

Producătorul de memorii Kingston a declarat că a reuşit să producă primele prototipuri de memorii DDR2 ce funcţionează stabil la o frecvenţă de 866MHz. Produsele comerciale nu vor fi disponibile prea curând pe piaţă, a declarat Kingston, deoarece foarte puţine plăci de bază sunt capabile să suporte şi 750MHz. Modulele nu folosesc o construcţie specială, ci doar PCB-uri ratificate de JEDEC. Pentru funcţionare este aplicată o tensiune de 1.95V, cu doar 0.15V mai mult decât valoarea normală. Latenţele sunt CAS 4-4-4-12.

www.kingston.com

Pe scurt

Plăcile de bază actuale nu vor suporta Intel Smithfield

Conform declaraţiilor unor oficiali Intel, viitoarele procesoare multinucleu cu nume de cod Smithfield nu vor putea funcţiona pe chipset-urile actuale I915P, I915G şi I915X şi I915XE. Unul dintre motive este consumul de curent care se va situa în jurul valorii de 130W, faţă de cei 115W pe care îi suportă arhitectura actuală.

www.intel.com

Sony licenţiază tehnologia LongRun2 de la Transmeta

De curând, Transmeta a declarat că i-a licenţiat lui Sony tehnologia sa LongRun2, capabilă să reducă consumul de curent al procesoarelor. LongRun2 este prima tehnologie de acest fel capabilă să ajusteze dinamic, în funcţie de ocuparea procesorului, frecvenţa de funcţionare şi voltajul de alimentare.

www.sony.com

NVIDIA GeForce 6600 Go

Interfaţa PCI Express pătrunde în forţă nu doar în segmentul desktop, ci şi în cel al notebook-urilor. De curând, NVIDIA şi-a mărit oferta cu chip-ul GeForce 6600 Go cu suport Shader Model 3.0, PureVideo şi PowerMizer 5.0. Magistrala de memorie are în continuare 128 biţi, ca şi modelul desktop GeForce 6600 GT. Lăţimea de bandă este de aproximativ 11.2GB/s. Pentru afişarea imaginilor, GeForce 6600 Go foloseşte un RAMDAC la 400MHz.

www.nvidia.com

AMD Castle, Snowmass şi Dragonfly

Lansată de nu foarte mult timp, seria de procesoare Geode se bucură de suficient succes, astfel încât AMD să continue dezvoltarea a noi membri. În curând, AMD va lansa procesoare Geode cu nucleele Castle, Snowmas şi Dragonfly. Castle va fi fabricat în procesul tehnologic de 0.13 microni, va suporta două DIMM-uri de memorie DDR400 şi va funcţiona la maximum 1GHz. Snowmass va putea folosi sistemele de operare desktop actuale şi este posibil să integreze un controller PCI Express şi USB 2.0. Dragonfly va fi cel mai avansat membru al familiei Geode, cu frecvenţe de funcţionare de maximum 1.3GHz cu consum de 4W şi suport SSE1, SSE2, MMX şi NX bit. Printre altele, Dragonfly va fi compatibil cu memoriile DDR2 la 533 şi 667MHz.

www.amd.com

ATI FIREGL V5000

Performanţă mainstream pentru staţii de lucru

În tradiţia ATI, chip-urile sale grafice destinate pieţei desktop sunt modificate la scurt timp pentru adaptarea la cerinţele exigente ale aplicaţiilor CAM/CAD. Astfel, ATI a lansat FireGL V5000, cu o arhitectură derivată din Radeon X700 (RV410). Pentru aproximativ 699$, puteţi intra în posesia unei plăci cu 128MB de memorie şi a unui chip grafic construit în procesul tehnologic de 0.11 microni ce numără peste 110 milioane de tranzistoare. Arhitectura chip-ului foloseşte opt conducte de randare şi şase conducte de procesare a vertecşilor. FireGL V5000 moşteneşte caracteristicile seriei Radeon X800, adică suport Shader Model 2.0c şi algoritmul de compresie 3Dc. Cei doi conectori DVI se pot conecta în mod dual link, permiţând afişarea imaginii pe ecrane de 9 megapixeli. ATI FireGL V5000 este certificat pentru aplicaţiile 3D Discreet 3ds max, Autodesk VIZ 2005, Catia, Maya, Softimage XSI şi SolidWorks.

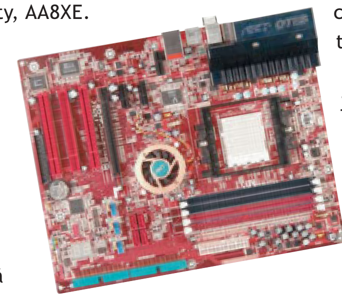


www.ati.com

ABIT FATAL1TY AN8

Răspuns la rugăminţile fanilor

Spre sfârşitul anului trecut, ABIT a lansat primul membru al familiei sale de plăci de bază Fatal1ty, AA8XE. Această linie de produse este destinată în principal utilizatorilor entuziaşti pasionaţi de overclocking. AA8XE are la bază chipset-ul Intel I925XE, destinat procesoarelor Pentium 4 LGA775. Reacţia comunităţii hardware a fost foarte bună, însă multă lume a cerut şi un model pentru procesoarele AMD pe 64 biţi. Răspunsul ABIT nu a întârziat să apară. Este vorba de Fatal1ty AN8, cu chipset NVIDIA nForce 4 Ultra. Semnătura seriei Fatal1ty constă din punct de vedere vizual în tehnologie de răcire Dual OTES şi OTES RAMFlow ce înlătură eficient căldura din jurul procesorului, tranzistorilor MosFet şi memoriei RAM. Pentru amatorii modding-ului, ABIT foloseşte o schemă coloristică roşu cu negru pentru PCB şi LED-uri roşii. Nu lipsesc tehnologiile ABIT µGuru şi Bulletproof.



www.abit.com.tw

CASIO ELIXIM EX-P505

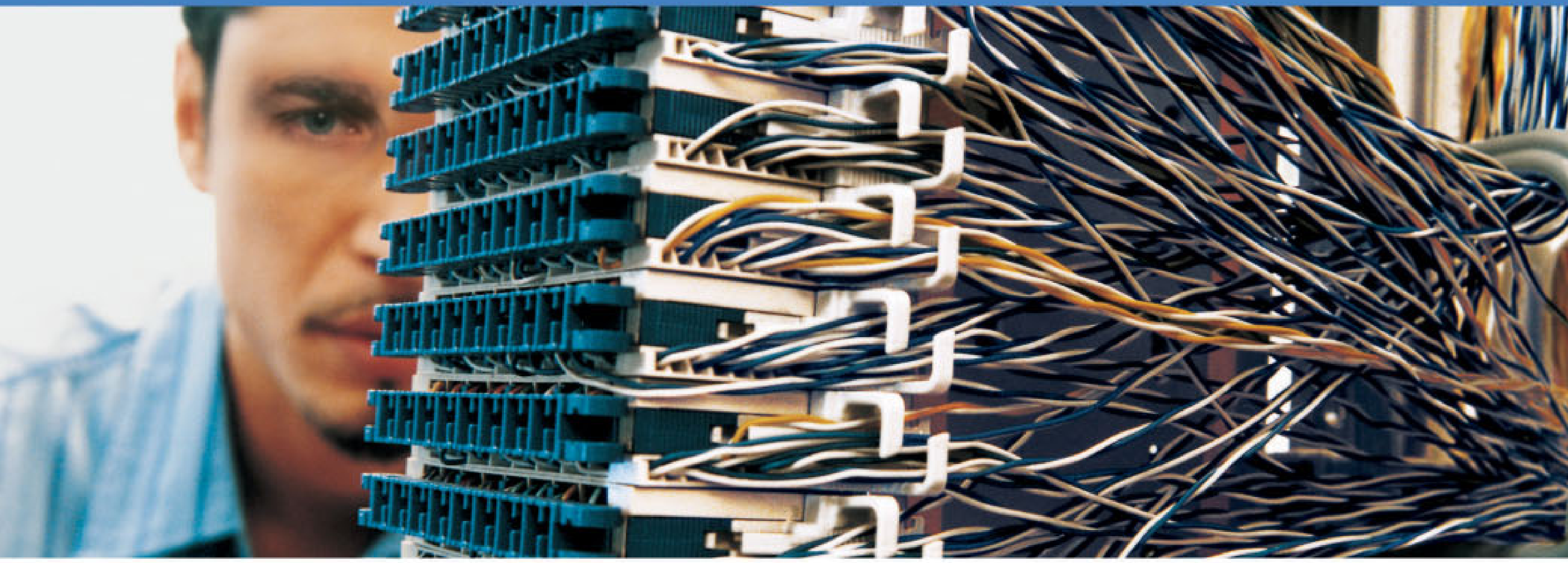
Captură video de calitate

Camerele foto digitale sunt capabile să facă de mult timp captură video, însă capacităţile mici ale mediilor de stocare au avut o influenţă nefastă asupra calităţii filmelor. În prezent această problemă s-a mai rezolvat, pe piaţă apărând mai multe camere foto digitale cu posibilităţi de captură video avansate. Una dintre acestea este Elixim EX-P505, care, pe lângă funcţiile avansate de înregistrare video, este şi prima cameră Casio ce oferă un ecran LCD pivotant. Casio Elixim EX-P505 integrează un chip capabil să facă codare video MPEG-4 la rezoluţia 640x480 pixeli cu 30 de cadre pe secundă. Există mai multe moduri de filmare: "Movie BEST SHOT" permite selectarea unui stil predefinit, "Short Movie" face capturi de scurtă durată prin apăsarea butonului de declanşare, iar "MOTION PRINT" permite obţinerea unei fotografii dintr-un cadru de film. Pe partea de fotografie senzorul CCD are rezoluţia de 5 megapixeli, lentilele fiind dotate cu un zoom optic 5X. Preţul sugerat de Casio pentru Elixim EX-P505 este de 499$.



www.casio.com

Fiecare erou are nevoie de o armă secretă.



Serverele IBM eServer xSeries dezlănțuie puterile ascunse ale echipei tale de IT.

IBM Director Software ajută la creșterea disponibilității sistemului și maximizează productivitatea. Caracteristicile sale de auto-control, auto-diagnostic și auto-monitorizare duc la o siguranță sporită a mașinii și avertizează utilizatorul asupra eventualelor defecțiuni software.
Toate acestea presupun mai puține intervenții din partea personalului IT - și un mediu de afaceri mai sigur pentru dumneavoastră. Datorită procesorului puternic Intel® Xeon™ IBM eServer xSeries combină performanța cu productivitatea.

IBM eserver xSeries 236

Performanțe îmbunătățite și capacitate mărită pentru aplicații critice

Caracteristicile sistemului:
- New Intel® Xeon™ processor 3.00GHz
  - with Intel® Extended Memory 64 Technology (Intel® EM64T)
- 1MB L2 cache
- 1GB RAM
- 3x73 GB U320 Hot-Swap SCSI
- ServeRAID 7k
- Redundant Power Supplies
- Garanție: 3 ani

3.875 USD exc. TVA





IBM eserver xSeries 226

Calitate la un preț accesibil

Caracteristicile sistemului:
- New Intel® Xeon™ processor 3.20GHz
  - with Intel® Extended Memory 64 Technology (Intel® EM64T)
- 1MB L2 cache
- 1GB RAM
- 3x73 GB U320 Hot-Swap SCSI
- ServeRAID 6i+
- Redundant Power Supplies
- Garanție: 1 an

3.185 USD exc. TVA



IBM eserver xSeries 346

Caracteristici integrate ce conduc la scăderea costurilor totale

Caracteristicile sistemului:
- New Intel® Xeon™ processor 3.20GHz
  - with Intel® Extended Memory 64 Technology (Intel® EM64T)
- 1MB L2 cache
- 2GB RAM
- 3x73 GB U320 Hot-Swap SCSI
- ServeRAID 7k
- Redundant Power Supplies
- Garanție: 3 ani

5.750 USD exc. TVA

Contactați Partenerii Autorizați IBM chiar acum, sau vizitați **ibm.com**/products/ro

NET BRINEL	C&D INDUSTRIES	INTELCAD	KEY SOFT	RADIX COMPANY	2NET COMPUTER	NETCENTER S.R.L.	DANTE INTERNATIONAL
Cluj	București	București	București	Iași	Brașov	Timișoara	București
0264.430.280	021.321.25.71	021.209.47.25	021.212.73.40	0232.210.423	0268.427.500	0256.456.022	021.222.33.25

Pe scurt

Convertor USB 2.0 - Serial ATA
Popularitatea rack-urilor mobile pentru harddisk-uri a dus inevitabil la apariţia primului convertor USB 2.0 - Serial ATA, necesar pentru conectarea harddisk-urilor care nu folosesc interfaţa P-ATA. OXU921S este produs de Oxford Semiconductor şi este format din chip-urile SATA PHY, USB 2.0 PHY şi procesorul ARM7TDMI.
www. oxsemi.com

Chipset cu grafică integrată DirectX 9 pentru notebook-uri
În pregătirea terenului pentru procesoarele sale mobile Turion, AMD a lansat chipset-ul Radeon Xpress 200M. Acesta include şi un chip grafic PCI Express cu suport DirectX 9. Funcţia de management a consumului PowerPlay a ajuns o dată cu Radeon Xpress 200M la versiunea 5.
www.ati.com

Metodă de scădere a preţului la LCD
NEC a descoperit de curând o metodă de includere în ecranul propriu-zis a monitoarelor LCD şi a chip-urilor de control al afişării imaginii. O astfel de placă integrată în ecranul cu cristale lichide va avea un cost de producţie cu două treimi mai mic decât cel al variantei actuale. Primele produse comerciale care vor folosi această tehnologie vor fi disponibile anul viitor.
www.nec.com

Primele prezentări ale Napa
În timpul conferinţei anuale ţinute de centrul de dezvoltare Intel din Israel, a fost prezentat primul PC cu viitoarea platformă mobilă Napa, a treia variantă Centrino. Reamintim că platforma Napa este formată din procesorul Yonah, chipset-ul Calistoga şi chip-ul wireless Golan.
www.intel.com

Primele plăci cu Hypermemory vor apărea în martie
Hypermemory, tehnologie asemănătoare cu TurboCache de la NVIDIA, ce va fi implementată împreună cu procesorul grafic ATI X300, îşi va face apariţia pentru prima dată în luna martie a acestui an. Aceste plăci vor folosi un frame-buffer mai mic, pentru cazurile când este nevoie de mai multă memorie apelând la memoria sistemului. Variantele ce vor fi comercializate vor avea memorie proprie de minimum 32MB şi maximum 128MB. Frecvenţele de funcţionare vor fi de 325MHz pentru procesorul grafic şi 600MHz pentru memoria TSOP.
www.ati.com



LOGITECH VIEWPORT AV100

Videoconferinţă în mod profesional

Cunoscut pentru perifericele pe care le produce, Logitech este unul dintre cei mai mari producători de camere Web. Recent, la această linie de produse s-a adăugat şi un model profesional, dedicat videoconferinţelor. ViewPort AV100 este o îmbinare între o cameră video, un microfon cu funcţii de înlăturare a zgomotului şi ecourilor, şi o cască Bluetooth. Logitech ViewPort AV100 este livrat împreună cu software-ul pentru conferinţe Polycom PVX. Întreg pachetul este capabil să transmită imagini la 30 de cadre pe secundă folosind compresie H.264 şi sunet pe 14KHz. Pentru controlul lui ViewPort AV100 avem la dispoziţie doar două butoane: unul pentru lansarea aplicaţiei pentru videoconferinţă şi altul pentru blocarea imaginii şi a sunetului într-un moment dorit de utilizator. Unghiul de acoperire al camerei video este de 51°. Funcţia automată de urmărire a feţei permite încadrarea perfectă a subiectului, chiar dacă acesta se mişcă în faţa camerei.

www.logitech.com

AMD SEMPRON 2600+, 2800+, 3000+

Entry-level pentru Socket 754

Încă din momentul lansării procesorului AMD Sempron 3100+ pentru Socket 754, publicul a salutat venirea unei alternative rezonabile ca preţ şi performanţă la Athlon64. Cu timpul însă, scăderea preţului variantei Athlon64 2800+ ce oferea în plus faţă de Sempron 3100+ o cantitate dublă de memorie cache Level 2 şi suport pentru instrucţiunile pe 64 biţi a făcut ca acesta din urmă să nu mai reprezinte o alternativă viabilă.

Pentru a îndrepta acest lucru, AMD a lansat mai multe modele noi de procesoare Sempron pentru platforma Socket 754. Nou-veniţii sunt 2600+, 2800+, respectiv 3000+. Primele două modele funcţionează la 1.6GHz şi au 128KB, respectiv 256KB memorie cache Level 2. Sempron 3000+ este tactat la 1.8GHz şi are doar 128KB memorie cache Level 2.
Puterea maximă consumată este de 62W pentru toate cele trei modele. Procesul de fabricaţie folosit este cel de 0.90 microni.

www.amd.com



DMC-FZ5, DMC-LZ2, DMC-LS1

Noi modele Panasonic



Producătorii de camere foto digitale ne-au obişnuit în ultimul timp cu reînnoirea regulată a gamei de produse. Astfel, în această primăvară Panasonic a introdus trei noi modele cu senzori CCD de 5 megapixeli: DMC-FZ5, DMC-LZ2 şi DMC-LS1. Ca noutate, toate cele trei modele folosesc un procesor de imagine Venus şi unul MEGA O.I.S. (Optical Image Stabilizer). DMC-FZ5 este o evoluţie a lui DMC-FZ3 şi foloseşte un sistem cu lentile Leica DC Vario-Elmarit cu zoom optic 12X. DMC-FZ5 cântăreşte doar 290g şi este dotată cu un ecran LCD cu diagonala de 1.8". Filmele sunt înregistrate în format QuickTime la o rezoluţie maximă de 320x240 pixeli la 30 de cadre pe secundă. DMC-LZ2 are un sistem optic cu zoom 6X, iar DMC-LS1 foloseşte lentile 3X. Atât DMC-LZ2, cât şi DMC-LS1 folosesc două baterii AA pentru a funcţiona.

www.panasonic.co.jp



THERMALTAKE KANDALF VA9000BWS

Pregătit pentru viitor

Deşi discuţiile despre BTX au început de foarte mult timp, producătorii de carcase ezită încă să lanseze produse conforme cu acest standard, iar atunci când o fac asigură şi compatibilitatea cu standardul ATX. La fel este cazul şi cu Thermaltake Kandalf VA9000BWS, ce suportă ambele standarde. Sistemul de răcire al lui Kandalf VA9000BWS constă din două ventilatoare cu diametrul de 92mm şi două de 120mm. Cel frontal de 120mm poate fi ajustat pe înălţime, în funcţie de preferinţele utilizatorului. Unităţile optice sunt protejate de o uşă formată din două panouri de aluminiu ce se suprapun parţial. Thermaltake Kandalf VA9000BWS este compatibil cu plăci de bază în format ATX, E-ATX şi BTX, pentru acestea din urmă fiind necesară achiziţionarea unui kit suplimentar. Masca frontală a lui Kandalf VA9000BWS este construită din aluminiu, pentru rest fiind folosit oţel de 1mm grosime ce contribuie la obţinerea unei greutăţi de 18.1kg, fără sursa de alimentare. Panoul lateral-stânga este dotat cu geam transparent. Thermaltake Kandalf VA9000BWS este oferit în două variante coloristice de bază: negru şi argintiu.

www.thermaltake.com

HITACHI TRAVELSTAR C4K60

60GB în 1.8 inch

În paralel cu lupta producătorilor de harddisk-uri de a oferi modelul cu cea mai mare capacitate, se încearcă oferirea a cât mai mult într-un spaţiu cât mai mic. Hitachi Travelstar C4K60 este rezultatul acestui efort, având o capacitate de 60GB disponibilă într-o carcasă de doar 1.8". Acest lucru a fost posibil prin folosirea unui platan cu densitate, a datelor de 99.9GB/inch^2. Versiunea cu conector IDE are 47g, iar cea ZIF doar 46g. În timpul funcţionării Hitachi Travelstar C4K60 poate supravieţui la şocuri de maxim 500G, acest număr crescând la 1200 dacă unitatea nu este alimentată. Fiind optimizat pentru aplicaţii audio, Hitachi Travelstar C4K60 încorporează tehnologii de reducere a zgomotului produs în timpul funcţionării. Capacitatea de 60GB permite stocarea a aproximativ 15.000 de melodii sau 25.000 de poze cu rezoluţia de 5 megapixeli.

www.hitachi.com



Pe scurt

Înlocuitor pentru tranzistori

La baza construcţiei calculatoarelor actuale stă tranzistorul. Cercetătorii de la HP se gândesc deja la un înlocuitor pentru ceea ce începe să se dovedească un impediment în construcţia chip-urilor de siliciu mai rapide. Noua tehnologie foloseşte circuite la scară moleculară, refacerea semnalului şi inversarea sa fiind realizată printr-un procedeu numit crossbar latch. Folosind noile tipuri de circuite, va fi posibilă realizarea de calculatoare la preţuri comparabile cu cele actuale, însă cu performanţe net superioare.

www.hp.com

Avântul vânzărilor se reduce

Conform cercetărilor efectuate de Gartner Inc. creşterea vânzările de PC-uri se va reduce de la 11% cât s-a înregistrat în 2004 la 9% în 2005. Din această creştere segmentul desktop are doar 6.1%, iar cel al notebook-urilor 17.4%.

www.gartner.com

Samsung este primul care produce memorii DDR3

Primele module prototip de memorii DDR3 cu capacitatea de 512Mb au fost produse de Samsung. Modulele funcţionează la 1066MHz şi sunt alimentate la 1.5V. Procesul de fabricaţie folosit este cel de 80nm. Variantele comerciale vor fi disponibile anul viitor. Memoriile DDR3 sunt de două ori mai rapide ca frecvenţă de operare decât DDR2 şi de patru ori mai repede decât DDR. Conform studiilor, până în anul 2009, modulele de memorie DDR3 vor reprezenta 65% din procentul de vânzări.

www.samsung.com

Pe scurt

Memorii DDR2 SO-DIMM de la Corsair

Deşi Corsair este cunoscut în principal pentru memoriile sale dedicate overclocking-ului, totuşi producătorul este interesat şi de atingerea altor segmente. Astfel, recent au fost lansate memoriile DDR2 533MHz în format SO-DIMM pentru notebook-uri cu chipset I915. Aceste module din gama Value Select sunt disponibile în variante de 256, 512 şi 1024MB.

www.corsairmemory.com

Radeon X850 pe AGP

Varianta AGP a chip-ului Radeon X850 va avea numele de cod R481 şi va fi o soluţie nativă. ATI nu a comentat încă asupra planurilor de a produce şi versiunea Radeon X850 Platinum Edition, însă şansele sunt mari ca acest lucru să se întâmple, nepresupunând dificultăţi de ordin tehnic. Noile plăci vor fi disponibile în luna martie a acestui an.

www.ati.com

Primele demonstraţii de servere cu procesoare AMD dual core

Procesoarele AMD Opteron cu nucleu dual core sunt deja livrate către parteneri pentru testare şi implementare. Pentru prezentări au fost folosite supercomputere Cray XD1, staţii de lucru HP xw9300 şi servere HP ProLiant DL585. Lansarea oficială va avea loc în cel de-al doilea trimestru al anului 2005. Platforma folosită va fi Socket 940.

www.amd.com

Un milion de chip-uri nForce4 vândute

Conform declaraţiilor NVIDIA, noua serie de chip-uri nForce4 s-a vândut deja în peste un milion de exemplare. Acest lucru se datorează deopotrivă nivelului ridicat al dotărilor şi performanţei şi tehnologiei SLI ce oferă posibilităţi de upgrade pe termen lung.

www.nvidia.com

Maxtor nu agreează ideea harddisk-urilor de 2.5"

Producătorul de harddisk-uri Maxtor a anunţat că va renunţa la planurile de a introduce în linia sa de produse modele cu form-factor de 2.5". Acest tip de harddisk-uri era destinat notebook-urilor şi serverelor. Această piaţă este în prezent în continuă creştere, deşi procentual segmentul harddisk-urilor de 3.25" este mai mare. În urma acestei mişcări Maxtor se aşteaptă la pierderi între 7.6 şi 9 milioane de dolari, ce vor fi plătiţi firmelor cu care fusese demarat acest proiect.

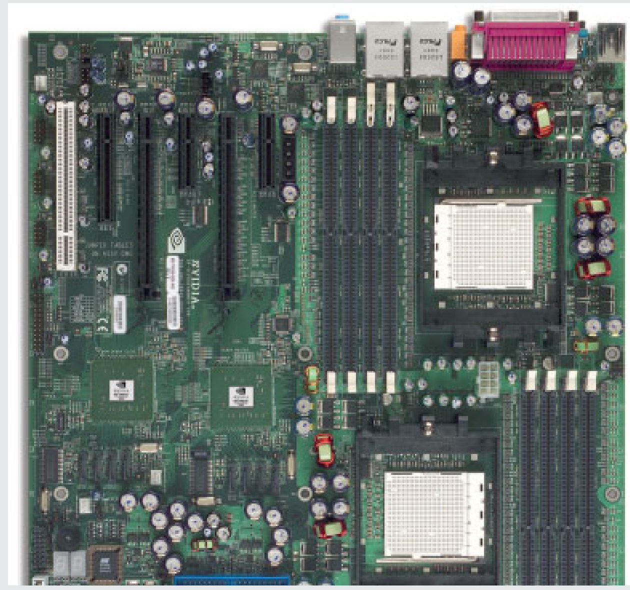
www.maxtor.com

NFORCE PROFESSIONAL

SLI şi pentru Quadro

Dacă până acum NVIDIA a produs chipset-uri pentru segmentul desktop, lucrurile s-au schimbat o dată cu introducerea nForce Professional. Noul chipset aduce plăcilor profesionale Quadro suport pentru tehnologia SLI. nForce Professional este compus din chip-urile 2200 şi 2050. 2200 oferă suport pentru 16 canale PCI Express, Gigabit Ethernet, 4 porturi Serial ATA II şi 4 porturi ATA133, precum şi 10 porturi USB. 2200 poate fi extins în servere cu maximum 3 chip-uri 2050 ce aduc fiecare în plus 20 de canale PCI Express, patru porturi Serial ATA II şi un controller Gigabit LAN. Staţiile de lucru cu procesoare Opteron pot fi extinse doar cu un chip 2050. NVIDIA speră că nivelul performanţei chipset-urilor sale şi abundenţa de noi tehnologii vor creşte vânzările la nForce Professional.

www.nvidia.com





EXECUTIVE ATTACHÉ

Stilou ce memorează analog sau digital

Cu un nume ce indică clar tipul de clienţi căruia i se adresează, Executive Attaché este un stilou care, pe lângă funcţia normală de memorare a informaţiei pe hârtie, oferă posibilitatea conectării la PC pe portul USB 2.0 pentru a fi folosit pe post de memorie Flash. Pentru conectarea la un calculator pe care se află instalat un sistem de operare Windows2000/XP nu este nevoie de drivere, Executive Attaché fiind nu doar un obiect util, ci şi uşor de folosit.

Produs de PNT Technologies, Executive Attaché este disponibil în trei variante: 128, 256 şi 512MB de memorie. Din punctul de vedere al culorii, utilizatorul poate alege versiunea argintie sau cea cu textură de marmură. Celor predispuşi să folosească mai mult Executive Attaché pentru scris PNY le oferă o rezervă de cerneală.

www.pny.com

Rezultatele concursului "Umflă Potul!" XtremPC 61



"Potul" 61 - MGT Educational - a fost umflat!

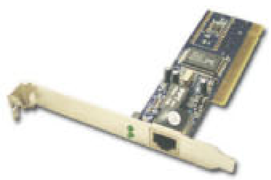
Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 61 au constat în produse Microtek şi Wacom oferite de firma MGT Educational. Cei care au răspuns corect la întrebări şi au trimis taloanele de participare până pe data de 8 februarie 2005 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediul XtremPC. Câştigătorii sunt: PREMIUL I - un scanner A4 Microtek ScanMaker 6800 - a fost câştigat de Cioi Marian Cătălin din Craiova, jud. Dolj; PREMIUL II - un scanner format 35mm Microtek FilmScan 2700 - a fost câştigat de Rus Cosmin din Reghin, jud. Mureş; PREMIUL III - o tabletă grafică A6 Wacom Graphire3 Classic - a fost câştigat de Popovici Alexandru din Lugoj, jud. Timiş; PREMIUL IV - o tabletă grafică A6 Wacom Volito - a fost câştigat de Negreanu Paul din Câmpina, jud. Prahova.

Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă Potul!".

REPOTEC

Its rellability facilitates your Network

RP-1624W



Placa retea
UTP 10/100Mbps PCI

RP-1724DR



Switch retea 24
10/100mbps Repotec
Duplex mode
(Half/Full) auto-detection

RP-UB1808



Print server 2 USB+1
parallel ports
10/100Mbps N-Way UTP port
Web browser application
Protocol support TCP/IP
DHCP Client

RP-USB224A



Hub 4*USB 2.0 ports
1.5/12/480 Mbps data transfer
Compliant with USB 1.1 and
USB 2.0 devices

RP-WA2003



WAP 802.11g&IEEE
802.11b Repotec
10/100 BASE-TX Fast
Ethernet interface
dual antennas for the
multipath environment
64/128-bit encryption data
and bridging function

ultra PRO

K Tech Electronics

Bucuresti, Calea Griviței 397
Tel: 021-22.44.535 Fax: 021-22.44.586
email: office@ktech.ro
Magazin on-line: www.ultrapro.ro



PROCESOARE ATHLON64
LUMEA PE 64 BITI

Cu toate că sistemul de operare Windows pe 64 biţi întârzie să fie lansat, procesoarele AMD Athlon64 reprezintă o soluţie foarte bună chiar şi pentru platformele pe 32 biţi.



ÎN ANUL 1999 AMD PREZENTA ATHLON, UN procesor destinat să înlocuiască seria K6 şi să concureze cu rivalul de la Intel: Pentium II. Sunt aproape doi ani de când AMD a anunţat procesoarele pe 64 biţi. Din acel moment toată lumea IT a urmărit cu atenţie evoluţia procesoarelor Athlon64. Replica concurentului Intel nu a venit foarte repede, considerând că inexistenţa unui sistem de operare pe 64 biţi va cântări decisiv în succesul procesoarelor Athlon64. Abia anul trecut Intel a realizat că Athlon64 este un concurent serios şi că trebuie să lanseze şi el procesoare pe 64 biţi. Oficialii Intel au declarat iniţial că vor elabora propriile instrucţiuni pentru procesoarele pe 64 biţi. Surpriza cea mare pentru Intel a venit din partea Microsoft, care a spus că va lansa doar o singură versiune de Windows pe 64 biţi. Prin urmare, Intel a fost nevoit să-şi realizeze procesoarele astfel încât arhitectura lor pe 64 biţi să fie compatibilă cu cea folosită de AMD. Este o întorsătură interesantă într-o lume IT în care Intel era învăţat să dicteze direcţia. Oricum, nouă ni se pare firesc să existe o singură versiune de Windows. Închipuiţi-vă puţin ce s-ar fi întâmplat dacă existau versiuni diferite de Windows pentru fiecare tip de procesor.

DE LA 130 LA 90

Când Intel a anunţat trecerea la tehnologia de fabricaţie a procesoarelor pe 90nm ne-am bucurat iniţial, dar după primele teste am fost dezamăgiţi de rezultate. Procesoarele pe 90nm (Prescott) se încălzeau mai mult decât cele pe 130nm (Northwood) şi nici nu aveau performanţe superioare.

După această experienţă, am primit cu multă precauţie vestea prin care AMD îşi anunţa procesoarele cu nucleu Winchester cu tehnologie de fabricaţie pe 90nm. Din fericire, istoria nu s-a repetat, iar procesoarele AMD Athlon64 cu nucleu Winchester au demonstrat în teste un potenţial mai mare de overclocking decât cele cu nucleu NewCastle (130nm). În plus, performanţele erau mai bune (cu puţin mai bune, dar trebuie apreciată orice îmbunătăţire) şi degajau puţină energie termică. Pe ansamblu, migrarea procesoarelor AMD la tehnologia pe 90nm poate fi considerată un succes. Dacă doriţi să cumpăraţi un procesor AMD Athlon64 realizat în tehnologia 90nm trebuie să fiţi atenţi la ce core este specificat în detaliile tehnice sau, mult mai bine, verificaţi codul OPN (Ordering Part Number). De exemplu, Athlon64 3500+ este disponibil pe piaţă atât în versiunea cu nucleu NewCastle (130nm), cât şi cu nucleu Winchester (90nm). Exteriorul arată identic, singura şansă pentru a le deosebi fiind verificarea codului OPN.

COOL'N'QUIET

AMD Cool'n'Quiet este o variantă mult îmbunătăţită a tehnologiei PowerNow. Cool'n'Quiet realizează ajustarea automată a frecvenţei de funcţionare a procesoarelor în funcţie de necesarul de putere de calcul al sistemului. Astfel, atunci când sistemul are nevoie de putere de calcul (cum ar fi în timpul unui joc) frecvenţa procesorului este ridicată până la valoarea reală, iar atunci când sistemul are mai puţină nevoie de putere de calcul (de exemplu, când ascultăm muzică) frecvenţa procesorului este redusă în trepte până la 40% din valoarea nominală. De exemplu, Athlon64 3200+ are o frecvenţă normală de 2GHz. Dacă se activează tehnologia Cool'n'Quiet, sistemul va putea reduce frecvenţa (atunci când este nevoie) la 1.8GHz, 1.6GHz sau 800MHz. Prin această tehnologie procesorul se

CUM SĂ IDENTIFICI UN PROCESOR AMD ATHLON64

Toate procesoarele AMD Athlon64 au ştanţate pe suprafaţa superioară un cod numit OPN (Ordering Part Number). Pe baza acestui cod putem afla foarte uşor informaţii importante cum ar fi numele nucleului, numărul modelului, tipul de împachetare, voltajul de operare, temperatura maximă sau mărimea cache-ului L2. Pe baza exemplului din imagine şi a tabelelor ce conţin specificaţiile codurilor OPN veţi putea de acum încolo să determinaţi cu exactitate detalii importante despre procesorul pe care îl aveţi sau pe care doriţi să-l cumpăraţi.



Codul OPN pentru notarea procesoarelor AMD Athlon64 este compus din şapte elemente. Pe procesoare aceste coduri apar fără spaţii, însă în exemplul de mai jos am despărţit cele şapte elemente pentru o claritate mai bună.

Cod OPN

ADA 3500 D I K 4 BI

- **Nucleu:** BI se traduce prin Winchester Socket 939
- **Mărime cache L2:** 4 înseamnă 512KB
- **Temperatură nucleu:** K reprezintă 65 de grade
- **Voltaj de operare:** I înseamnă 1.4V
- **Tip împachetare:** D reprezintă 939pin OµPGA
- **Număr model:** 3500 înseamnă Athlon64 3500+
- **Arhitectură:** ADA reprezintă AMD Athlon64

Codul OPN pentru arhitectură

Cod OPN	Numele modelului	Putere
ADA	AMD Athlon64 FX	89W
	AMD Athlon64	89W
	Mobile AMD Athlon64 (DTR)	81.9W
AM N	Mobile AMD Athlon64	62W
AM D	Mobile AMD Athlon64	35W
OS A	AMD Opteron	89W
OS K	AMD Opteron	50W
OS B	AMD Opteron	30W

Codul OPN pentru temperatura nucleului

Cod OPN	Temperatură maximă
O	69 grade Celsius
P	70 grade Celsius
X	95 grade Celsius
Y	100 grade Celsius
K	65 grade Celsius

Detalii tehnice Athlon64

64 biţi	Da
Compatibil 32 biţi	Da
L1 cache	128KB (64KB + 64KB)
L2 cache	1MB, 512KB
HyperTransport	Da, 16x16 link până la 1600MHz (Socket 754) sau 2000MHz (Socket 939)
Lăţime de bandă HyperTransport I/O	Până la 8GB/s
Controller memorie integrat	Da
Controller memorie	64 biţi (Socket 754) sau 128 biţi (Socket 754)
Tipuri memorie suportată	PC3200, PC2700, PC2100 şi PC1600
Lăţime de bandă memorie	Până la 6.4GB/s
Lăţime de bandă totală procesor-sistem	Până la 9.6GB/s (Socket 754) sau până la 14.4GB/s (Socket 754)
Tehnologie de fabricaţie	90 sau 130 nanometri, SOI (silicon-on-insulator)
Împachetare	754 pini sau 939 pini, micro PGA
Consum	89W
Dimensiune pastilă	De la 144 la 193mm^2
Număr tranzistori	De la 68.5 la 105.9 milioane (în funcţie de mărimea cache-ului)

Procesoare AMD Athlon64

Model	Frecvenţă	L2 cache	Socket
4000	2.4GHz	1MB	Socket 939
3800	2.4GHz	512KB	Socket 939
3700	2.4GHz	1MB	Socket 754
3500	2.2GHz	512KB	Socket 939
3400	2.4GHz	512KB	Socket 754
3200	2.0GHz	1MB	Socket 754
3200	2.0GHz	512KB	Socket 939
3000	2.0GHz	512KB	Socket 754
3000	1.8GHz	512KB	Socket 939

Codul OPN pentru tipul de împachetare

Cod OPN	Tip împachetare
A	754pin OµPGA
B	754pin CµPGA Lidless
C	940pin CµPGA
D	939pin OµPGA

Codul OPN pentru mărimea cache L2

Cod OPN	Cache L2
3	256KB
4	512KB
5	1024KB

Codul OPN pentru nucleu

Cod OPN	Nucleu	Tehnologia de fabricaţie
AP	ClawHammer 754	0.13 microni
AR	ClawHammer 754	0.13 microni
AX	NewCastle 754	0.13 microni
AW	NewCastle 939	0.13 microni
AS	SledgeHammer 939	0.13 microni
AK / AT	SledgeHammer 940	0.13 microni
BI	Winchester 939	0.09 microni

Frecvenţele de funcţionare şi tip socket

Clock Speed (MHz)	Multiplier	754-pin		939-pin		940-pin
		512KB	1M	512KB	1M	1M
1600	8.0x	2700	2800	-	-	-
1800	9.0x	2800	3000	-	-	-
2000	10.0x	3000	3200	3200	-	-
2200	11.0x	3200	3400	3500	-	FX51
2400	12.0x	3400	3700	3800	FX53 / 4000	FX53
2600	13.0x	-	-	-	FX55	

Codul OPN pentru voltaj

Cod OPN	Voltaj
C	1.55
E	1.5
I	1.4
M	1.3
Q	1.2
S	1.15

încălzeşte mai puţin, sistemul consumă mai puţină energie şi este mai silenţios (turaţia ventilatoarelor poate fi coborâtă automat).

TREI SOCKET-URI

Mi-a plăcut foarte mult Socket A în primul rând datorită timpului lung cât a fost păstrat pe piaţă de AMD. După această platformă, AMD a pus în dificultate atât cumpărătorii, cât şi fabricanţii de plăci de bază, deoarece a lansat nu mai puţin de trei socket-uri: 940, 939 si 754. Socket-ul 940 este destinat procesoarelor high end. Pe această platformă procesoarele beneficiază de dual channel şi au controller-ul de memorie integrat pe 128 biţi. Din păcate, folosesc memorie de tip registered, fapt ce a condus la un volum mic de vânzare. Procesoarele de pe platforma 754 lucrează cu memorii normale, dar nu beneficiază de dual channel şi au controller-ul de memorie integrat pe 64 biţi. Soluţia cea mai bună pare a fi platforma 939. Aceasta beneficiază de avantajele platformei 940, dar din fericire lucrează cu memorii normale.

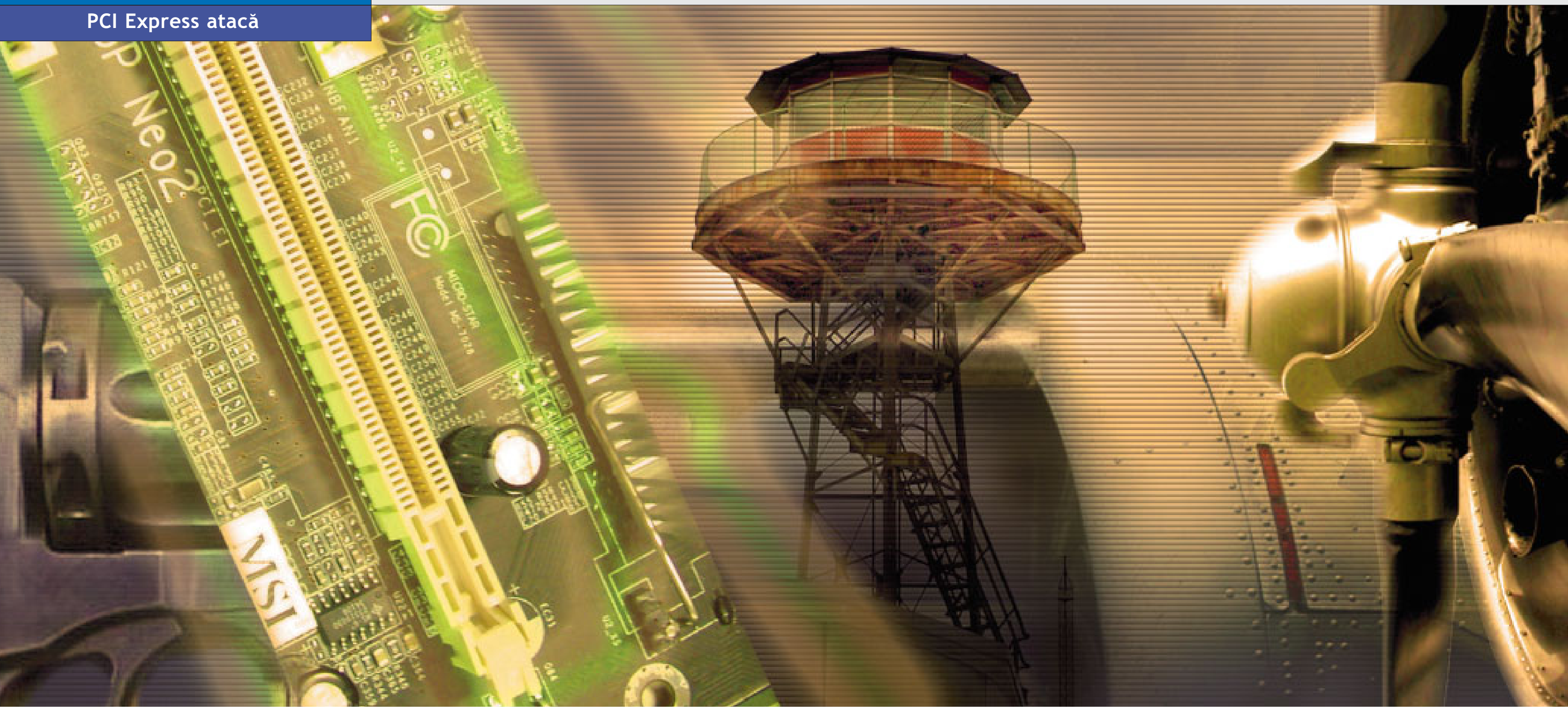
DENUMIRI CONFUZE

Sunt total de acord cu faptul că procesoarele trebuie să poarte un nume şi un rating. Teoretic, această combinaţie de un nume şi un număr ar trebui să uşureze sarcina utilizatorilor. Este mai simplu să alegi între două procesoare atunci când acestea sunt clasificate pe baza unui rating. Din păcate, sistemul de numerotare a procesoarelor AMD Athlon64 nu mai respectă nici un algoritm şi pare mai mult dictat de departamentul de marketing. La început totul părea simplu de calculat şi de înţeles, dar pe măsură ce rating-ul creştea lucrurile au început să fie tot mai neclare. Athlon64 2800+ (Socket 754) are cache 512KB şi 1.8GHz. Dacă frecvenţa creşte cu 200MHz, se obţine Athlon64 3000+. Varianta pe Socket 939 a procesorului la 1.8GHz şi cache 512KB poartă tot numele Athlon64 3000+, AMD considerând că controller-ul de memorie îmbunătăţit al platformei 939 este echivalent cu creşterea frecvenţei de 200MHz. La frecvenţa de 2GHz observăm că saltul memoriei cache de la 512KB la 1MB corespunde cu un plus la rating de 200 (Athlon64 3000+ şi Athlon64 3200+). Numerotaţia începe să-şi piardă logica o dată cu trecerea pe Socket 939 de la 2GHz la 2.2GHz. În acest caz 200MHz nu mai corespund ca până acum unui plus la rating de 200. Astfel, Athlon64 3500+ are 2.2GHz, iar Athlon64 3800+ are 2.4GHz. Tot aşa stau lucrurile şi la trecerea de la 2.2GHz la 2.4GHz a procesoarelor Socket 754 cu cache 1MB. Paradoxal, pe aceeaşi platformă 754, la aceeaşi trecere de la 2.2GHz la 2.4GHz, rating-ul suferă o schimbare de doar 200 de unităţi. Lucrurile continuă să fie confuze, culminând cu lansarea procesorului Athlon64 4000+, care este în esenţă tot Athlon FX 53. Singura diferenţă între cele două este faptul că Athlon FX 53 are multiplicatorul deblocat.

CONCLUZIE

De anul acesta va trebui să ne obişnuim cu procesoarele pe 64 biţi. Lansarea sistemului de operare Windows pe 64 biţi va impulsiona vânzarea acestui tip de procesoare care le vor înlocui în scurt timp pe cele pe 32 biţi. Mai mult decât atât, lansarea procesoarelor dual core cu suport pentru 64 biţi, atât de la AMD, cât şi de la Intel, este foarte aproape. După toate aparenţele, Intel va fi primul care va prezenta un astfel de procesor, AMD nereuşind să aducă o versiune funcţională până la ora redactării acestui articol. Întrebarea este: să cumpărăm acum procesoare pe 64 biţi sau să le aşteptăm pe cele dual core?

Liviu Marica



PCI EXPRESS ATACA

ZILE NUMARATE PENTRU AGP

Dacă pentru moment nu există motive legate de performanţă pentru trecerea la platforma PCI Express, pe viitor lucrurile se vor schimba prin renunţarea producătorilor la magistrala AGP.

DUPĂ MULTE LUNI DE TESTE COMPARATIVE ALE noii interfeţe PCI Express cu deja bătrânul AGP, a venit timpul unui test comparativ de plăci video din noua generaţie. În acest moment pe piaţă sunt disponibile produse din toate segmentele: entry-level, mainstream şi high end. Dacă iniţial plăcile video PCI Express foloseau chip-uri grafice AGP cu bridge-uri AGP-PCI-E, acum toate chip-urile sunt native PCI Express, cu excepţia lui GeForce 6800 GT şi Ultra.

Avantajul oferit de magistrala PCI Express constă, în afară de lăţimea de bandă de 4GB/s, de aproximativ două ori mai mare ca la AGP, în posibilitatea comunicării în ambele direcţii. Astfel obţinem o lăţime de bandă de 8GB/s. Comunicarea bidirecţională va fi foarte importantă în viitor în programele de prelucrare grafică, unde importanţa plăcii video va creşte semnificativ.

Unul dintre motivele pentru care utilizatorii vor fi nevoiţi să ia în considerare plăcile video PCI Express îl constituie suportul pe care această magistrală îl are din partea principalilor producători de chipset-uri şi chip-uri grafice.

Diferenţa de performanţă între plăcile video cu acelaşi chipset pe magistralele AGP şi PCI Express este foarte mică, neexistând un învingător clar, însă pentru perspectiva upgrade-ului este recomandată cea din urmă. Celor preocupaţi de lipsa de maturitate a noii platforme le putem spune că nu au de ce să îşi facă griji, toate plăcile video din test comportându-se ireproşabil. O dată cu lansarea de noi drivere, orice problemă va fi rezolvată şi se vor înregistra sporuri de performanţă. Pentru posesorii de procesoare Athlon XP lucrurile nu stau foarte bine, neexistând în prezent planuri pentru chipset-uri cu suport PCI Express.

SISTEMUL DE TEST

Platforma pe care au fost testate plăcile video a constat dintr-o placă de bază MSI 915P COMBO, un procesor Intel Pentium 4 3.6GHz LGA775, 1GB memorie RAM DDR400 GEIL Value şi harddisk Seagate Barracuda 7200.7 ATA100 80GB. Sistemul de operare folosit a fost Windows XP Professional cu ServicePack2 instalat. Pentru plăcile video ATI am folosit versiunea 5.1 a driverelor Catalyst, iar pentru NVIDIA, varianta 67.66 a Forceware. Testele au fost împărţite în două categorii: jocuri şi aplicaţii sintetice. Verdictul a fost dat de media ponderată a celor 18 teste, plus punctajul obţinut la dotări. În test am avut concurenţi din segmentele high end, mainstream şi entry-level. Apartenenţa acestor modele a fost realizată în funcţie de chip-ul grafic folosit. În jocuri, pentru DOOM 3 am folosit demo-ul Demo1, pentru Half-Life un demo din nivelul d1_chanals_09, pentru Far Cry s-a folosit o înregistrare din nivelul Volcano, iar pentru Unreal Tournament 2004 dm_antalus.

CONCLUZIE

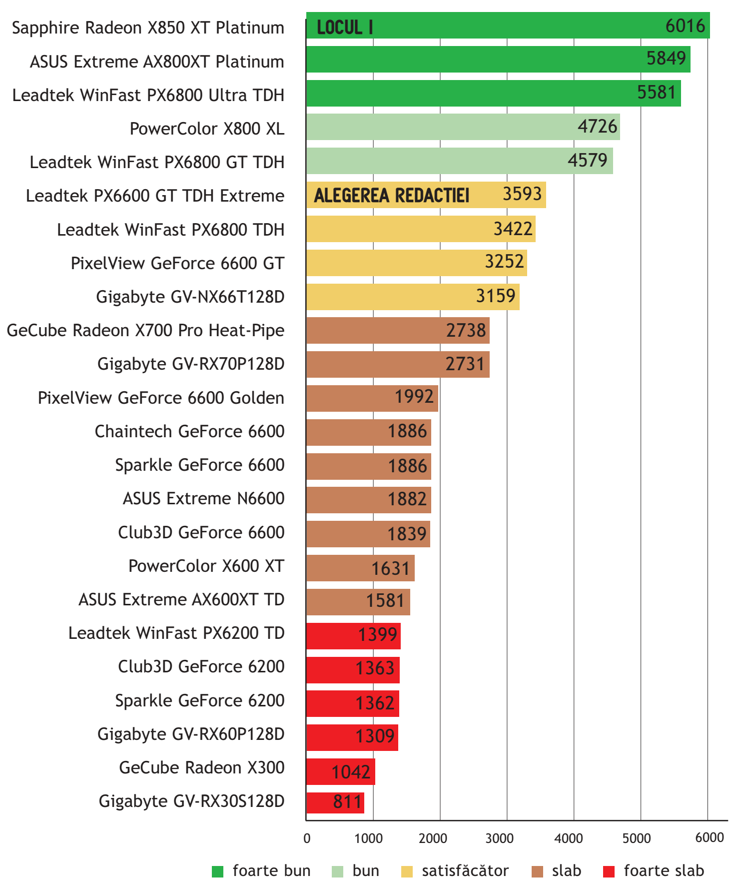
Cum era de aşteptat, plăcile video din segmentul high end au un avans considerabil faţă de segmentul mainstream, însă raportul performanţă/preţ este net inferior. Din această cauză am decis să-i acordăm lui Leadtek WinFast PX6600 GT TDH Extreme Version premiul "Alegerea redacţiei", acest model oferind un nivel excelent al performanţei pentru un preţ considerabil mai scăzut decât al concurenţilor high end. În segmentul entry-level se poate observa nivelul decent al performanţei oferite de GeForce 6200. Posesorul unei plăci cu acest chipset poate obţine rezultate bune în jocuri, în funcţie de setările de calitate alese.

Dacă pentru moment posesorii de plăci de bază cu slot AGP pot sta liniştiţi deoarece ATI şi NVIDIA produc chip-urile grafice pentru ambele platforme, pe viitor lucrurile se vor schimba, deoarece producătorii de chipset-uri nu vor mai introduce modele cu suport AGP.

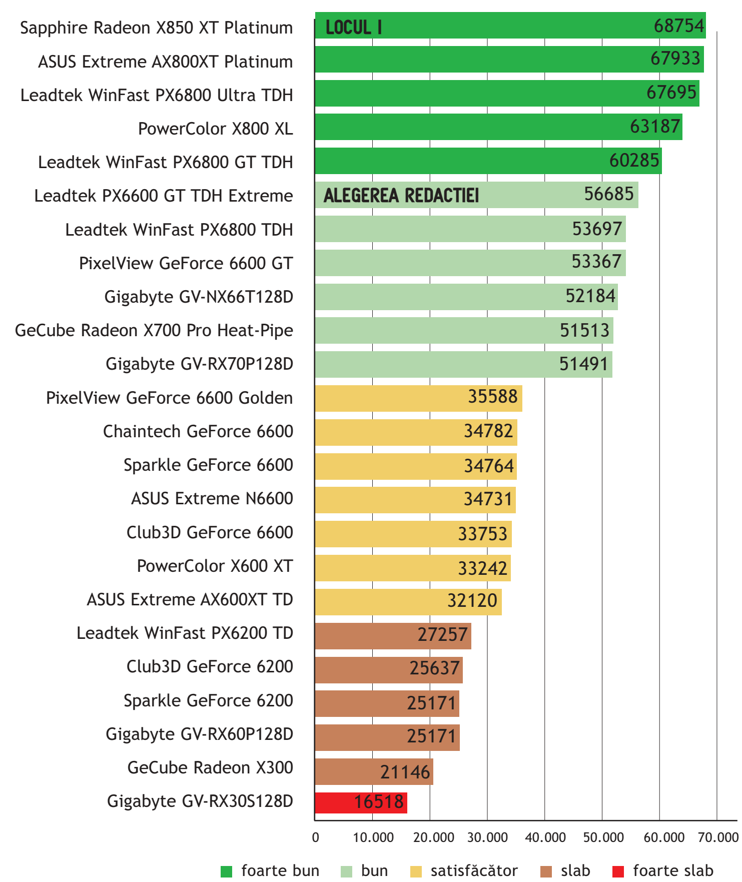
Ionuţ Alexandru Popa

Plăci video PCI Express

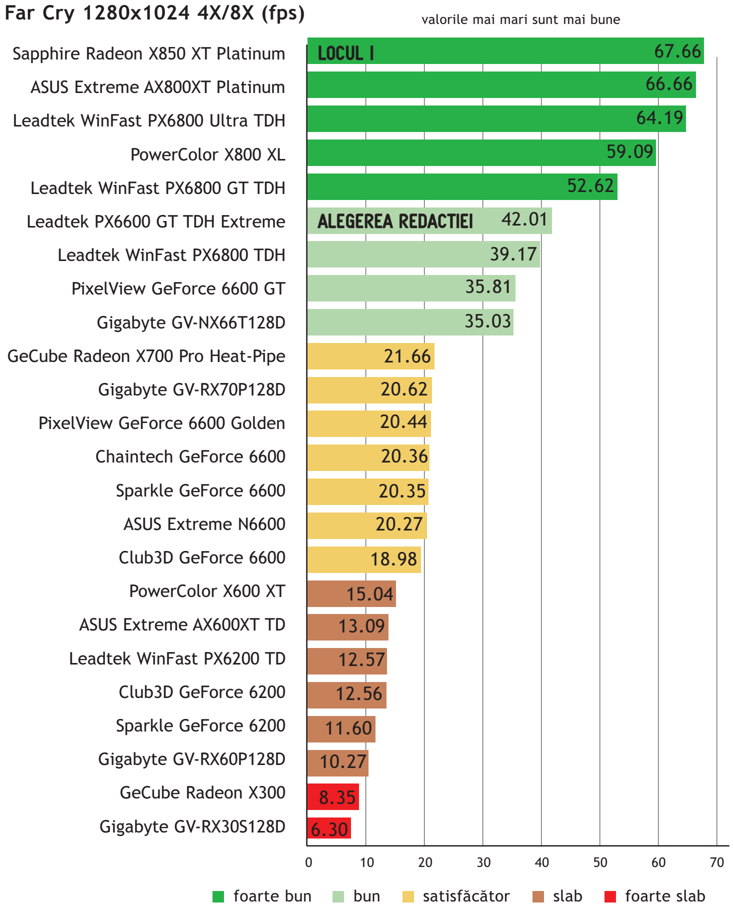
3DMark05



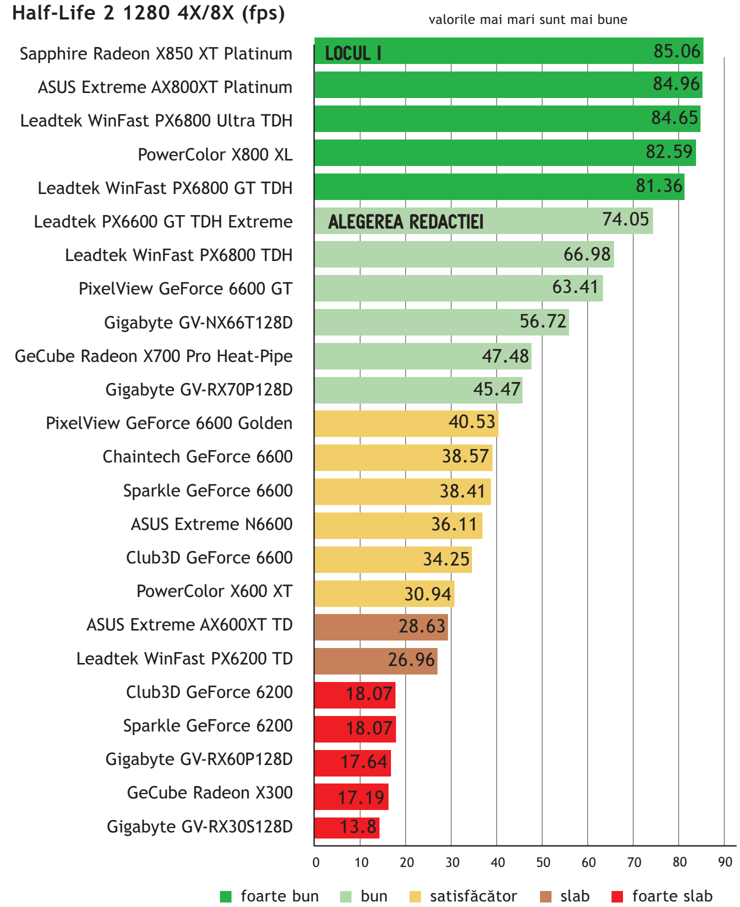
AquaMark3



Far Cry 1280x1024 4X/8X (fps)

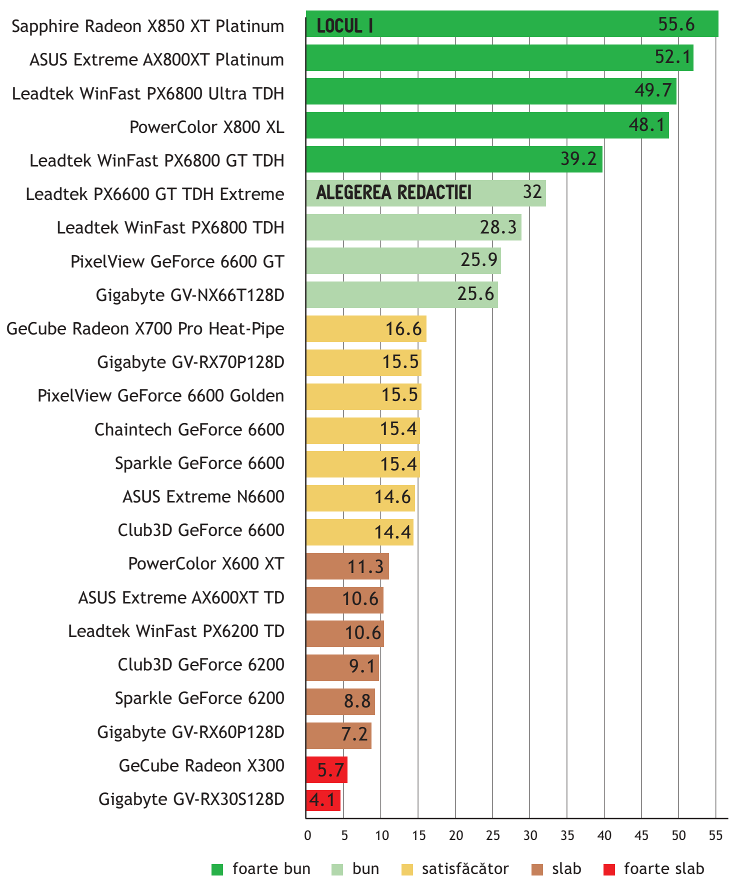


Half-Life 2 1280 4X/8X (fps)

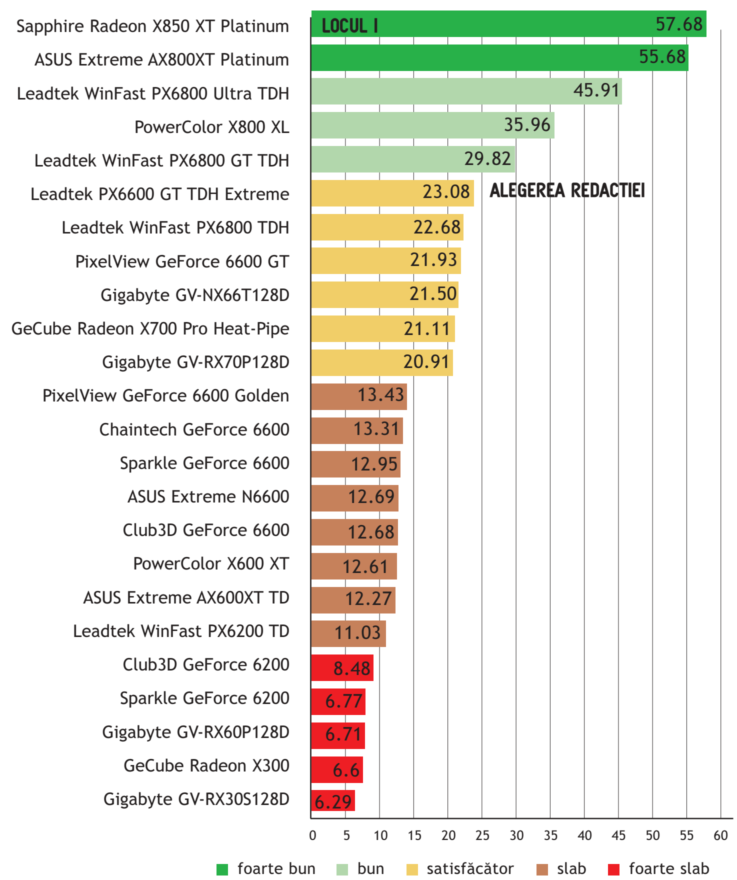


Plăci video PCI Express

DOOM 3 1280 4X/8X (fps)



Half-Life 2 1280 4X/8X (fps)



DICŢIONAR

AF (ANISOTROPIC FILTERING)
Procedeu de înlăturare a efectului de ceaţă ce apare la aplicarea texturilor pe obiecte. Cu cât unghiul din care este privită o textură deviază mai mult de la perpendiculara pe planul acesteia, cu atât mai mult creşte efectul de ceaţă.

AGP (ACCELERATED GRAPHICS PORT)
Interfaţă bazată pe PCI dezvoltată de Intel pentru conectarea plăcilor video. Permite controller-ului grafic acces direct la memoria sistemului. AGP există în variantele 1X, 2X, 4X şi 8X.

COMPOSITE VIDEO
Tip de semnal video în care întreaga informaţie este compactată (semnalele de roşu, verde şi albastru, şi uneori chiar sunetul).

DIRECTX
Este un API (Application Programming Interface), un intermediar între software (aplicaţiile grafice) şi componentele hardware (placa video, de sunet, de reţea, perifericele). Este format din mai multe componente (Direct3D, DirectDraw, DirectSound, DirectPlay, DirectInput, DirectMusic etc.).

DUAL-HEAD
Capacitate a aproape tuturor plăcilor actuale de a afişa imaginea pe două monitoare. Acestea pot forma două desktop-uri independente sau unul singur unificat sau pot fi identice.

FSAA (FULL SCREEN ANTI-ALIASING)
Tehnologie de corecţie a marginilor nefinisate ale triunghiurilor dintr-o scenă 3D. Nivelul de corecţie se setează din panoul de control al driverilor plăcii video. Un grad mai mare de corecţie duce la scăderi din ce în ce mai mari ale performanţei.

GPU (GRAPHICS PROCESSING UNIT)
Procesor single chip utilizat pentru calculul luminii şi al transformărilor geometrice din scenele 3D. Primul GPU a fost realizat de NVIDIA (GeForce 256).

OPENGL
Un API pentru aplicaţii grafice 3D ce se ocupă doar de partea 3D (asemănător DirectX). OpenGL este folosit nu numai de jocuri, ci şi în domeniul aplicaţiilor CAM/CAD.

OVERCLOCKING
Procedeu de mărire a frecvenţelor de funcţionare ale procesorului grafic şi ale memoriei plăcii video peste cele recomandate de producător. Efectul pozitiv este cel al creşterii performanţei, cel negativ fiind reducerea duratei de viaţă a produsului sau chiar distrugerea acestuia. Prin overclocking se pierde garanţia oferită de producător.

PCI EXPRESS
Magistrală de conectare cu protocol de comunicaţie serială ce oferă o lăţime de bandă dublă faţă de AGP (4GB/s faţă de 2.1GB/s). Noutatea este faptul că PCI Express poate comunica în ambele direcţii cu 4GB/s pentru un total de 8GB/s.

PIXEL SHADER
Program scris în Cg (C for Graphics, limbaj asemănător C-ului) care este executat de procesorul grafic (GPU) şi care procesează pixeli, oferind libertate mare de creaţie pentru dezvoltatorii de jocuri.

RAMDAC (RANDOM ACCESS MEMORY DIGITAL-TO-ANALOG CONVERTER)
Un chip de pe placa video care transformă informaţia digitală în format analogic, pentru a putea fi afişată pe monitoarele CRT. Cu cât RAMDAC-ul este mai rapid, cu atât ratele de refresh (reîmprospătarea imaginii) sunt mai mari.

S-VIDEO (SUPER VIDEO)
Tehnologie de transmitere a semnalului video prin împărţirea în două semnale separate, unul pentru culoare (crominanţă) şi unul pentru luminozitate (luminanţă).

TV-OUT
Conector utilizat la afişarea imaginilor de pe computer pe un televizor (ceea ce apare pe ecranul computerului va apărea şi pe TV). Există două variante: cu 4 sau 7 pini.

UDA (UNIFIED DRIVER ARCHITECTURE)
Tehnologie NVIDIA prin care compactează driverii pentru o întreagă familie sau categorii de produse într-o singură componentă. Această tehnologie uşurează update-ul de către utilizator. La NVIDIA driverii unificaţi poartă numele de Forceware, iar la ATI de Catalyst.

VERTEX SHADER
Funcţie de procesare grafică al cărei rol este de a manipula date legate de vertecşi într-un plan XYZ prin calcule matematice asupra unui obiect. Datele oferite de Vertex Shader sunt utilizate cu precădere de Pixel Shader.

VIDEO-IN
Conector ce permite realizarea capturii video de la surse video externe (video player, cameră video, player DVD etc.).

VIVO (VIDEO-IN / VIDEO-OUT)
Conector ce permite atât afişarea semnalului pe alt ecran, cât şi captura semnalului provenit de la o sursă externă.

PowerColor X800 XL



419$ / 24 luni
ProCA România
021-323.82.00
www.proca.ro

PowerColor X800 XL folosește cel mai nou chip grafic ATI produs în procesul tehnologic de 0.11 microni.

PERFORMANȚE ȘI DOTĂRI

În pachetul plăcii găsim două adaptoare DVI-VGA, cablurile VIVO, cablul de alimentare suplimentar, manualul de utilizare și un bundle format din CyberLink DVD Solution constând din PowerDirector SE+, MediaShow SE, PowerDVD, PowerProducer DVD și Power2Go plus jocul complet Hitman Contracts. Prin overclocking am crescut frecvența procesorului grafic la 454MHz, iar memoria a fost tactată la 1084MHz. În aceste condiții am obținut 5231 de puncte în 3DMark05 și 66.007 de puncte în AquaMark3.

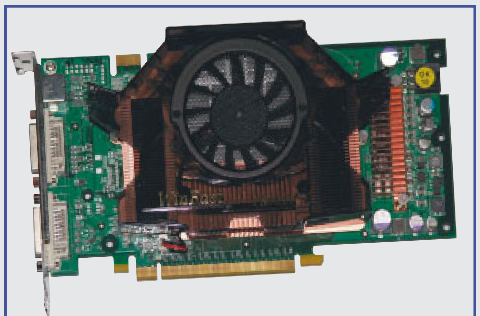
CONCLUZIE

PowerColor X800 XL obține rezultate bune în segmentul high end la un preț nu foarte exagerat.

- Chipset: **Radeon X800 XL (R430)**
- Memorie: **256MB**
- Frecvență chipset: **398.25MHz**
- Frecvență memorie: **985.50MHz**
- Interfață: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **256 biți**
- Conectori: **2xDVI, VIVO**

Verdict 6.362

Leadtek WinFast PX6800 GT TDH



N/A / 24 luni
Best Computers / Depozitul de Calculatoare / Skin Media
021-303.01.91 / 021-221.73.77 / 021-231.50.97

Conform tradiției Leadtek, WinFast PX6800 GT TDH folosește un sistem de răcire foarte performant.

PERFORMANȚE ȘI DOTĂRI

Leadtek WinFast PX6800 GT TDH este livrat împreună cu două adaptoare DVI-VGA, cabluri TV-Out, manual de instalare, CD cu drivere și jocurile Splinter Cell: Pandora Tomorrow și Prince of Persia: Sands of Time. Un LED de pe PCB indică dacă sistemul este alimentat. Frecvențele maxime la care Leadtek WinFast PX6800 GT TDH a funcționat stabil au fost 412MHz pentru GPU și 1120MHz pentru memorie, condiții în care am obținut 5332 de puncte în 3DMark05 și 64.150 în AquaMark3.

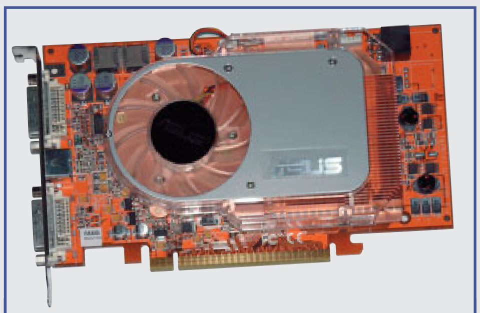
CONCLUZIE

Masivitatea lui Leadtek WinFast PX6800 GT TDH este completată de performanțele pe măsură.

- Chipset: **GeForce 6800 GT**
- Memorie: **256MB**
- Frecvență chipset: **350MHz**
- Frecvență memorie: **1000MHz**
- Interfață: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **256 biți**
- Conectori: **2xDVI, TV-Out**

Verdict 6.610

ASUS Extreme AX800XT Platinum



778.18$ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Ocupantul locului doi este depășit doar de nou-lansatul Radeon X850 PE.

PERFORMANȚE ȘI DOTĂRI

Lista dotărilor lui ASUS Extreme AX800XT Platinum este interminabilă: două convertoare DVI-VGA, conector de alimentare suplimentară, cabluri VIVO, Webcam și bundle Ulead Cool 3D SE 3.0, Photo Express SE 4.0, CyberLink PowerDirector 3DE, ASUS Media@Show SE 2.0, ASUS DVD și jocul complet DeusEX Invisible War. Din cauza frecvențelor de funcționare împinse la limită, ASUS Extreme AX800XT Platinum nu este un candidat foarte bun la overclocking, creșteri minore ale parametrilor de funcționare generând artefacte.

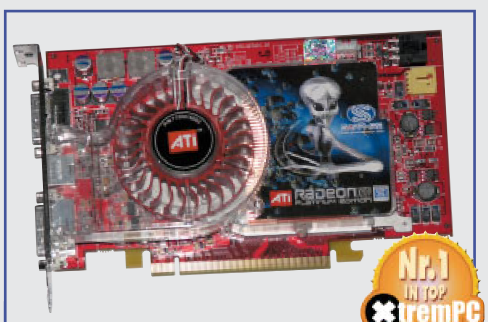
CONCLUZIE

ASUS Extreme AX800XT Platinum se distinge nu doar prin performanțe, ci și prin nivelul dotărilor.

- Chipset: **Radeon X800 XT Platinum (R423)**
- Memorie: **256MB**
- Frecvență chipset: **519.75MHz**
- Frecvență memorie: **1120.50MHz**
- Interfață: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **256 biți**
- Conectori: **2xDVI, VIVO**

Verdict 7.269

Sapphire Radeon X850 XT Platinum Edition



625$ / 24 luni
pc-coolers.ro
021-323.99.49
www.pc-coolers.ro

Sapphire Radeon X850 XT PE este prima placă video ATI ce folosește un design pentru două slot-uri.

PERFORMANȚE ȘI DOTĂRI

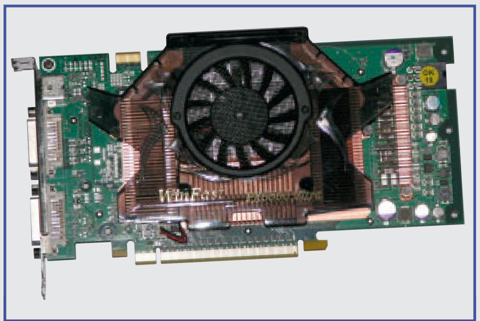
Deși nu sunt extraordinare, dotările sunt adecvate pentru segmentul din care face parte placa și constau din două adaptoare DVI-VGA, cabluri VIVO și bundle Prince of Persia: Sands of Time, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, CyberLink PowerDVD 5 și CyberLink PowerDirector 3. Overclocking-ul nu dă rezultate extraordinare și produce artefacte fără un flux de aer optim în carcasă. În practică am obținut 6302 puncte în 3DMark05 și 69.691 în AquaMark3 la 579MHz pentru GPU și 1252MHz pentru memorie.

CONCLUZIE

Cei ce doresc maximă performanță indiferent de preț vor fi încântați de Sapphire Radeon X850 XT PE.

- Chipset: **Radeon X850 XT PE (R480)**
- Memorie: **256MB**
- Frecvență chipset: **540MHz**
- Frecvență memorie: **1174.5MHz**
- Interfață: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **256 biți**
- Conectori: **2xDVI, VIVO**

Verdict 7.396



N/A / 24 luni
Best Computers / Depozitul de Calculatoare / Skin Media
021-303.01.91 / 021-221.73.77 / 021-231.50.97

Leadtek WinFast PX6800 Ultra TDH

Cel mai rapid chipset NVIDIA al momentului este folosit pentru Leadtek WinFast PX6800 Ultra TDH.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

Bundle-ul software oferit pentru WinFast PX6800 Ultra TDH este cel standard Leadtek: jocurile Splinter Cell: Pandora Tomorrow şi Prince of Persia: Sands of Time. În plus găsim în cutie două adaptoare DVI-VGA, cablurile TV-Out, manualul de instalare şi CD-ul cu drivere. Comportarea în overclocking este medie, în special din cauza frecvenţelor deja mari de funcţionare. În test am ridicat GPU-ul la 447MHz şi memoria la 1140MHz, obţinând 5895 de puncte în 3DMark05 şi 69.625 de puncte în AquaMark3.

CONCLUZIE

Nivelul performanţelor oferit de Leadtek WinFast PX6800 Ultra TDH satisface şi cei mai exigenţi utilizatori.

- Chipset: **GeForce 6800 Ultra**
- Memorie: **256MB**
- Frecvenţă chipset: **425MHz**
- Frecvenţă memorie: **1100MHz**
- Interfaţă: **PCI Express**
- Bus memorie: **256 biţi**
- Conectori: **2xDVI, TV-Out**

Verdict 7.170



284.9€ / 24 luni
Best Computers / Depozitul de Calculatoare / Skin Media
021-303.01.91 / 021-221.73.77 / 021-231.50.97

Leadtek WinFast PX6800 TDH

Leadtek WinFast PX6800 TDH este singura placă video high end din test ce are doar 12 conducte de randare.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

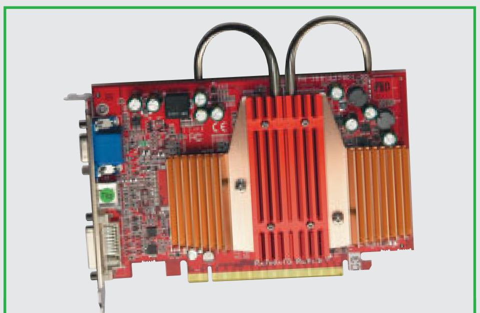
Deschizând cutia lui Leadtek WinFast PX6800 TDH descoperim un adaptor DVI-VGA, cablurile TV-Out, manualul de instalare, CD-ul cu drivere şi jocurile complete Splinter Cell: Pandora Tomorrow şi Prince of Persia: Sands of Time. Frecvenţele obţinute în overclocking sunt foarte bune: 439MHz pentru GPU şi 829MHz pentru memorie. În situaţia unei stabilităţi ireproşabile am atins 61.587 de puncte în AquaMark3 şi 4629 de puncte în 3DMark05. Radiatorul şi ventilatorul de dimensiuni medii nu s-au încins în timpul funcţionării.

CONCLUZIE

Locul şase se datorează arhitecturii GPU-ului, însă prin overclocking se obţin creşteri substanţiale.

- Chipset: **GeForce 6800**
- Memorie: **256MB**
- Frecvenţă chipset: **325MHz**
- Frecvenţă memorie: **600MHz**
- Interfaţă: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **256 biţi**
- Conectori: **DVI, VGA, TV-Out**

Verdict 5.137



175.5€ / 24 luni
Best Computers / Depozitul de Calculatoare / Skin Media
021-303.01.91 / 021-221.73.77 / 021-231.50.97

GeCube Game Buster Radeon X700 Pro Heat-Pipe

GeCube Game Buster Radeon X700 Pro Heat-Pipe foloseşte un sistem de răcire supradimensionat, fără ventilator.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

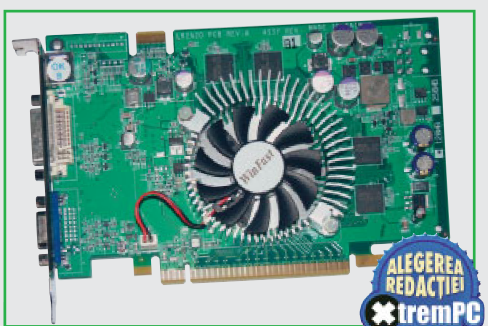
Nivelul dotărilor este redus, de menţionat fiind player-ul CyberLink PowerDVD 5, cablurile VIVO şi adaptorul DVI-VGA. În timpul funcţionării radiatorul cu heat-pipe se încălzeşte tare, orice încercare de overclocking putând pune în pericol GPU-ul. Se recomandă o carcasă cu flux de aer mare pentru o bună funcţionare a lui GeCube Game Buster Radeon X700 Pro Heat-Pipe. În categoria mainstream, Radeon X700 Pro a fost depăşit doar de plăcile cu chipset GeForce 6600 GT.

CONCLUZIE

Pentru construirea unui calculator silenţios, GeCube Radeon X700 Pro Heat-Pipe se dovedeşte o alegere bună.

- Chipset: **Radeon X700 Pro (RV410)**
- Memorie: **128MB**
- Frecvenţă chipset: **425.25MHz**
- Frecvenţă memorie: **864MHz**
- Interfaţă: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **DVI, D-Sub, VIVO**

Verdict 3.445



159.5€ / 24 luni
Best Computers / Depozitul de Calculatoare / Skin Media
021-303.01.91 / 021-221.73.77 / 021-231.50.97

Leadtek WinFast PX6600 GT TDH Extreme Version

Leadtek WinFast PX6600 GT TDH Extreme Version foloseşte chipset-ul GeForce 6600 GT cu frecvenţe crescute faţă de modelul NVIDIA.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

Dotările lui Leadtek WinFast PX6600 GT TDH Extreme Version constau dintr-un adaptor DVI-VGA, cabluri TV-Out, manual de utilizare, CD cu drivere şi jocurile Splinter Cell: Pandora Tomorrow şi Prince of Persia: Sands of Time. Deşi frecvenţele de funcţionare sunt cu 50MHz mai mari pentru GPU şi 120MHz pentru memorie decât recomandările NVIDIA, am reuşit prin overclocking creşterea acestor valori la 576MHz, respectiv 1170MHz.

CONCLUZIE

Cea mai performantă placă video mainstream este Leadtek WinFast PX6600 GT TDH Extreme Version.

- Chipset: **GeForce 6600 GT**
- Memorie: **128MB**
- Frecvenţă chipset: **550MHz**
- Frecvenţă memorie: **1120MHz**
- Interfaţă: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **DVI, D-Sub, TV-Out**

Verdict 5.088



210$ / 36 luni
Caro Group / Ultra PRO Computers
021-313.71.09 / 021-211.70.90
www.caro.ro / www.ultrapro.ro

Gigabyte GV-NX66T128D

GeForce 6600 GT, cel mai performant chipset mainstream al momentului, este folosit de Gigabyte GV-NX66T128D.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

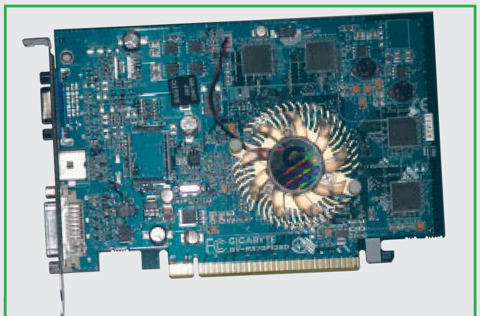
Gigabyte GV-NX66T128D este livrat împreună cu un adaptor DVI-VGA, cablu cu mai mulţi conectori TV-Out, manual de instalare, jocurile Joint Operations Typhoon Rising şi Thief Deadly Shadows, şi player-ul CyberLink PowerDVD. Pentru răcire, Gigabyte a folosit un radiator de cupru şi un ventilator. La overclocking frecvenţele maxime atinse au fost 571MHz/1140MHz pentru GPU, respectiv memorie. Astfel, am obţinut 3593 de puncte în 3DMark05 şi 57.461 de puncte în AquaMark3.

CONCLUZIE

Gigabyte GV-NX66T128D este o soluţie optimă pentru utilizatorii sensibili la preţ, dar cu pretenţii de performanţă.

- Chipset: **GeForce 6600 GT**
- Memorie: **128MB**
- Frecvenţă chipset: **500MHz**
- Frecvenţă memorie: **1000MHz**
- Interfaţă: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **DVI, D-Sub, TV-Out**

Verdict 4.678



204.8$ / 36 luni
Caro Group / Quartz Computer / Ultra PRO Computers
021-313.71.09 / 021-410.99.48 / 021-211.70.90
www.caro.ro / www.quartz.ro / www.ultrapro.ro

Gigabyte GV-RX70P128D

Radeon X700 Pro este cel mai nou chip grafic mainstream ATI şi foloseşte opt conducte de randare.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

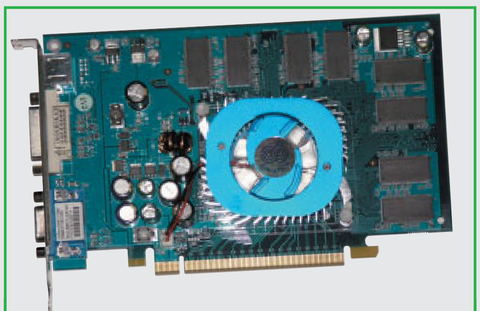
Cumpărătorii lui Gigabyte GV-RX70P128D au la dispoziţie pentru încercarea performanţelor plăcii jocurile complete Joint Operations Typhoon Rising şi Thief Deadly Shadows. Bundle-ul este completat de player-ul CyberLink PowerDVD. Sistemul de răcire utilizat de Gigabyte pentru GV-RX70P128D este redus ca dimensiuni, dar eficient deoarece procesorul grafic nu consumă foarte mult curent. La overclocking am obţinut 465MHz pentru GPU şi 976MHz pentru memorie, înregistrând 2941 de puncte în 3DMark05.

CONCLUZIE

Gigabyte GV-RX70P128D oferă o performanţă satisfăcătoare în majoritatea jocurilor actuale.

- Chipset: **Radeon X700 Pro (RV410)**
- Memorie: **128MB**
- Frecvenţă chipset: **425.25MHz**
- Frecvenţă memorie: **864MHz**
- Interfaţă: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **DVI, D-Sub, TV-Out**

Verdict 3.421



99€ / 36 luni
Torent Computers
0241-831.820
www.torent.ro

Chaintech GeForce 6600

Cu aceeaşi arhitectură a procesorului grafic ca şi GeForce 6600 GT, Chaintech GeForce 6600 are frecvenţe inferioare, dar şi preţ pe măsură.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

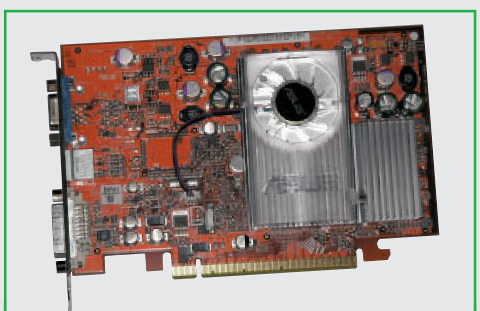
Chaintech livrează placa sa video cu un adaptor DVI-VGA, manual de instalare, CD cu drivere, programul InterVideo WinCinema şi jocurile în versiune demo Age of Wonders 2, Serious Sam 2, Rally Trophy, Max Payne şi Tropico. Overclocking-ul maxim al procesorului grafic atinge o valoare excelentă, de 50%, iar memoria de aproape 27%. În aceste condiţii rezultatele obţinute în 3DMark05 şi AquaMark3 au fost de 2726, respectiv 47.468 de puncte.

CONCLUZIE

Prin overclocking, rezultatele în jocuri obţinute de Chaintech GeForce 6600 cresc simţitor.

- Chipset: **GeForce 6600**
- Memorie: **128MB**
- Frecvenţă chipset: **299MHz**
- Frecvenţă memorie: **552MHz**
- Interfaţă: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **DVI, D-Sub, TV-Out**

Verdict 2.947



172.92$ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

ASUS Extreme AX600XT TD

Până la apariţia lui Radeon X700 Pro şi XT, Radeon X600 XT era cel mai puternic chip grafic mainstream ATI pentru PCI Express.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

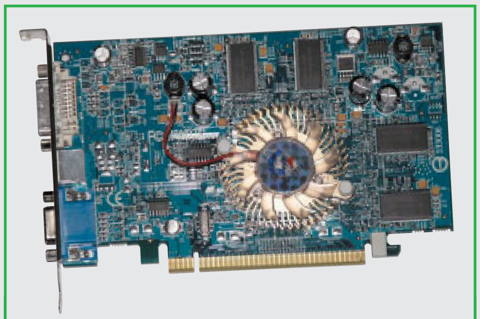
În maniera ASUS, Extreme AX600XT TD este oferit cu dotări foarte bune ce constau în CD şi manual de instalare, adaptor DVI-VGA, cablu TV-Out, programele ASUS DVD, CyberLink Media@Show SE 2.0, CyberLink PowerDirector 3DE, Ulead Cool 3D 3.0 şi Ulead Photo Express SE 4.0, şi jocul complet DeusEX Invisible War. Sistemul de răcire este destul de gălăgios. Prin overclocking la 589MHz/841MHz pentru procesor şi memorie am atins 1822 de puncte în 3DMark05 şi 39.007 în AquaMark3.

CONCLUZIE

Deşi nu putem juca la setări maxime, ASUS Extreme AX600XT TD se poate descurca la detalii bine alese.

- Chipset: **Radeon X600 XT (RV380)**
- Memorie: **128MB**
- Frecvenţă chipset: **499MHz**
- Frecvenţă memorie: **742.5MHz**
- Interfaţă: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **DVI, D-Sub, TV-Out**

Verdict 2.169



116$ / 36 luni
Quartz Computer / Ultra PRO Computers
021-410.99.48 / 021-211.70.90
www.quartz.ro / www.ultrapro.ro

Gigabyte GV-RX60P128D

Radeon X600 Pro stă la baza lui Gigabyte GV-RX60P128D dotat cu 128MB de memorie.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

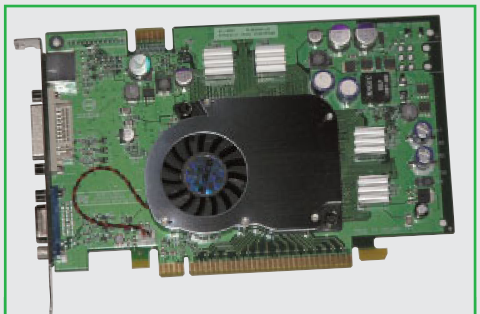
Gigabyte GV-RX60P128D este livrat împreună cu manualul de utilizare şi instalare, adaptorul DVI-VGA, cablul TV-Out, CD-ul cu drivere, player-ul CyberLink PowerDVD 5 şi jocurile complete Thief Deadly Shadows şi Joint Operations Typhoon Rising. Overclocking-ul GPU-ului este impresionant, în teste atingând frecvenţa maximă de 570MHz, iar memoria 666MHz. Cu toate acestea performanţele în 3DMark05 şi AquaMark3 au fost de doar 1645, respectiv 35.921 de puncte. Sistemul de răcire are dimensiuni foarte mici, însă nu au existat probleme.

CONCLUZIE

Gigabyte GV-RX60P128D este depăşit ca performanţă de plăcile video entry-level cu chipset GeForce 6200.

- Chipset: **Radeon X600 Pro (RV380)**
- Memorie: **128MB**
- Frecvenţă chipset: **405MHz**
- Frecvenţă memorie: **594MHz**
- Interfaţă: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **DVI, D-Sub, TV-Out**

Verdict 1.915



218$ / 24 luni
Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

PixelView GeForce 6600 GT

Cea mai rapidă placă video cu chipset GeForce 6600 GT la frecvenţe standard este oferită de PixelView.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

Nivelul dotărilor oferit de PixelView GeForce 6600 GT se rezumă la adaptorul DVI-VGA, cablul TV-Out, manualul de utilizare şi CD-ul cu drivere. Sistemul de răcire nu impresionează prin dimensiuni, însă îşi face datoria fără probleme. Memoriile sunt dotate cu radiatoare de aluminiu. Overclocking-ul maxim atins a fost de 562MHz pentru GPU şi 1120MHz pentru memorie. Stabilitatea la aceste frecvenţe nu a pus probleme, reuşind să obţinem 3647 de puncte în 3DMark05 şi 57.367 de puncte în AquaMark3.

CONCLUZIE

Cei interesaţi doar de performanţă şi care nu pun preţ pe dotări vor fi mulţumiţi de această placă.

- Chipset: **GeForce 6600 GT**
- Memorie: **128MB**
- Frecvenţă chipset: **500MHz**
- Frecvenţă memorie: **1000MHz**
- Interfaţă: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **DVI, D-Sub, TV-Out**

Verdict 4.813



195$ / 24 luni
ProCA România / Tornado Sistems
021-323.82.00 / 206.77.40
www.proca.ro / tornado.ro

PowerColor X600 XT

Deşi are frecvenţe de funcţionare mai scăzute pentru memorie, PowerColor X600 XT are rezultate mai bune datorită celor 256MB de memorie.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

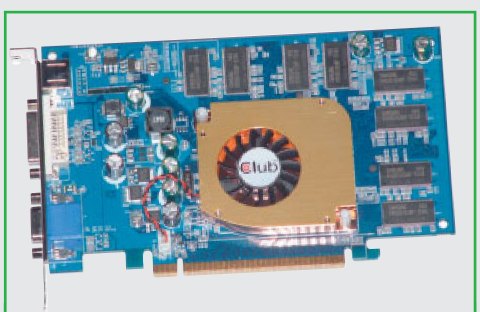
Dotările incluse o dată cu PowerColor X600 XT sunt foarte bune pentru segmentul căruia i se adresează şi constau din adaptorul DVI-VGA, cablurile TV-Out, manualul de utilizare, jocul Hitman Contracts şi programele CyberLink PowerDirector SE+, MediaShow SE, PowerDVD, PowerProducer DVD şi Power2Go. Overclocking-ul a fost mediocru, în test frecvenţele putând fi ridicate cu 36MHz pentru GPU şi doar 18MHz pentru memorie.

CONCLUZIE

În rezoluţiile mari, cu detalii la maxim, se observă influenţa celor 256MB de memorie ai lui PowerColor X600 XT.

- Chipset: **Radeon X600 XT (RV380)**
- Memorie: **256MB**
- Frecvenţă chipset: **499.5MHz**
- Frecvenţă memorie: **594MHz**
- Interfaţă: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **DVI, D-Sub, TV-Out**

Verdict 2.339



168.47$ / 24 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Club3D GeForce 6600

Club3D GeForce 6600 se diferenţiază de celelalte plăci cu chipset identic prin cantitatea dublă de memorie, ce vine totuşi subtactată cu 50MHz faţă de modelul GeForce 6600 propus de NVIDIA.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

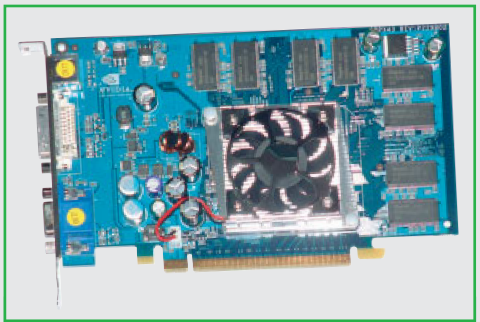
Împreună cu placa, Club3D a inclus un adaptor DVI-VGA, un cablu cu mai multe tipuri de mufe TV-Out, manual şi CD de instalare, plus programul InterVideo WinDVD Creator. Frecvenţele maxime atinse în timpul overclocking-ului pentru procesorul grafic şi memorie au fost de 341, respectiv 585MHz. În aceste condiţii am obţinut 2184 de puncte în 3DMark05 şi 38.641 de puncte în AquaMark3.

CONCLUZIE

Deşi a fost cea mai lentă placă video cu chipset GeForce 6600 din test, nivelul performanţei este satisfăcător.

- Chipset: **GeForce 6600**
- Memorie: **256MB**
- Frecvenţă chipset: **300MHz**
- Frecvenţă memorie: **500MHz**
- Interfaţă: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **DVI, D-Sub, TV-Out**

Verdict 2.941



138$ / 24 luni
ProCA România
021-323.82.00
www.proca.ro

Sparkle GeForce 6600

Specificaţiile lui Sparkle GeForce 6600 nu se abat de la cele ale modelului de referinţă NVIDIA.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

Pentru a menţine preţul scăzut, Sparkle nu a inclus decât un adaptor DVI-VGA, manualul de utilizare, CD-ul cu drivere şi cablul TV-Out. Nefiind un chip mare consumator de curent, sistemul de răcire nu impresionează prin dimensiuni. La overclocking, Sparkle GeForce 6600 impresionează prin funcţionarea procesorului grafic la 450MHz, cu 50% peste specificaţiile producătorului. Memoria a putut fi supratactată cu 100MHz. În 3DMark05 am înregistrat 46.452 de puncte, o creştere cu 33%.

CONCLUZIE

În perspectiva overclocking-ului, Sparkle GeForce 6600 se poate dovedi o alegere potrivită.

- Chipset: **GeForce 6600**
- Memorie: **128MB**
- Frecvenţă chipset: **299MHz**
- Frecvenţă memorie: **552MHz**
- Interfaţă: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **DVI, D-Sub, TV-Out**

Verdict 3.055



165$ / 24 luni
Tornado Sistems
021-206.77.40
www.tornado.ro

PixelView GeForce 6600 Golden Limited

PixelView GeForce 6600 Golden Limited foloseşte 256MB de memorie şi este dotat cu conector SLI.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

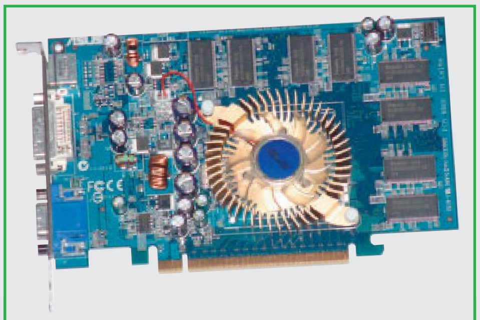
Pe lângă faptul că foloseşte 256MB de memorie, aceasta este şi supratactată cu 50MHz. Pentru a face faţă căldurii disipate de procesor şi memorie, PixelView foloseşte pentru GeForce 6600 Golden Limited un radiator de cupru dotat cu un ventilator de dimensiuni medii. Dintre dotări, demn de remarcat este player-ul InterVideo WinDVD 5. Ca majoritatea plăcilor video GeForce 6600 din test, procesorul grafic a putut fi supratactat cu peste 50%, adică 451MHz, memoria reuşind doar 52MHz peste specificaţii.

CONCLUZIE

Posibilitatea conectării în SLI recomandă PixelView GeForce 6600 Golden Limited.

- Chipset: **GeForce 6600**
- Memorie: **256MB**
- Frecvenţă chipset: **299MHz**
- Frecvenţă memorie: **599MHz**
- Interfaţă: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **DVI, D-Sub, VIVO**

Verdict 3.194



178.36$ / 36 luni
Depozitul de Calculatoare / Ultra PRO Computers
021-221.73.77 / 021-211.70.90
www.itshop.ro / www.ultrapro.ro

ASUS Extreme N6600

GeForce 6600 este unul dintre chip-urile grafice cu cel mai bun raport performanţă/preţ, fiind folosit şi de ASUS Extreme N6600.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

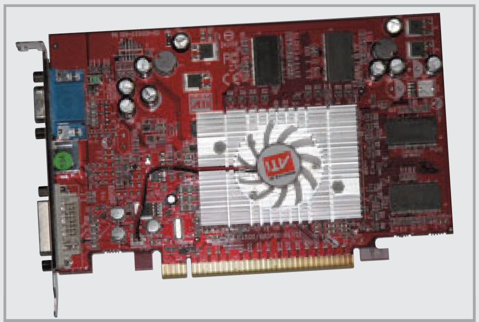
Pachetul lui ASUS Extreme N6600 conţine adaptorul DVI-VGA, cablurile TV-Out, manualul de utilizare, CD-ul cu drivere şi player-ul ASUS DVD. Sistemul de răcire foloseşte un radiator de cupru cu ventilator de mici dimensiuni, ce acoperă doar procesorul grafic. La capitolul overclocking, ASUS Extreme N6600 nu stă foarte bine, frecvenţele maxime atinse fiind de 354MHz pentru GPU şi 659MHz pentru memorie. Am obţinut astfel 2268 de puncte în 3DMark05 şi 40.649 în AquaMark3.

CONCLUZIE

ASUS Extreme N6600 este un produs de calitate cu performanţe bune în jocurile momentului.

- Chipset: **GeForce 6600**
- Memorie: **128MB**
- Frecvenţă chipset: **300MHz**
- Frecvenţă memorie: **550MHz**
- Interfaţă: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **DVI, D-Sub, TV-Out**

Verdict 3.057



75.3€ / 24 luni
Best Computers / Depozitul de Calculatoare / Skin Media
021-303.01.91 / 021-221.73.77 / 021-231.50.97

GeCube Radeon X300

Radeon X300, cel mai rapid chipset entry-level ATI, este integrat de GeCube Radeon X300.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

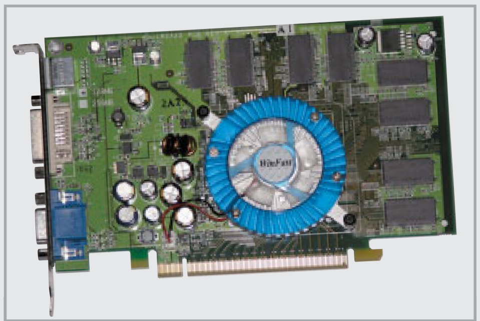
Nivelul dotărilor este minimal, lucru caracteristic plăcilor entry-level, şi se rezumă la manualul de utilizare, CD-ul cu drivere şi cablul TV-Out. Sistemul de răcire acoperă doar procesorul grafic şi produce un zgomot destul de puternic în timpul rulării aplicaţiilor 3D. La overclocking se remarcă procesorul grafic capabil să funcţioneze stabil la 440MHz. Memoria, din păcate, nu a putut funcţiona decât la 400MHz. În aceste condiţii am obţinut 26.057 de puncte în AquaMark3 şi 1243 în 3DMark05.

CONCLUZIE

GeCube Radeon X300 oferă la un preţ redus ieşiri pentru două monitoare şi TV-Out.

- Chipset: **Radeon X300 (RV370)**
- Memorie: **128MB**
- Frecvenţă chipset: **324MHz**
- Frecvenţă memorie: **391MHz**
- Interfaţă: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **DVI, D-Sub, TV-Out**

Verdict 1.448



82.5€ / 24 luni
Best Computers / Depozitul de Calculatoare / Skin Media
021-303.01.91 / 021-221.73.77 / 021-231.50.97

Leadtek WinFast PX6200 TD

Cea mai rapidă placă video entry-level, Leadtek WinFast PX6200 TD, foloseşte chipset-ul GeForce 6200.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

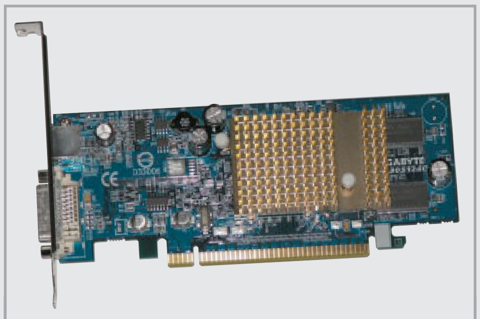
Nivelul dotărilor este foarte bun pentru gradul entry-level: adaptor DVI-VGA, manualul de instalare, CD-ul cu drivere şi jocurile complete Splinter Cell: Pandora Tomorrow şi Prince of Persia: Sands of Time. Chip-ul grafic este răcit de un radiator circular cu ventilator de mici dimensiuni. La overclocking comportarea plăcii este medie, frecvenţele maxime atinse fiind de 337MHz pentru GPU şi 636MHz pentru memorie. Rezultatele în 3DMark05 şi AquaMark3 au crescut astfel la 1580, respectiv 29.092 de puncte.

CONCLUZIE

Leadtek WinFast PX6200 TD oferă satisfacţie dacă detaliile aplicaţiilor 3D sunt alese cu grijă.

- Chipset: **GeForce 6200**
- Memorie: **128MB**
- Frecvenţă chipset: **300MHz**
- Frecvenţă memorie: **550MHz**
- Interfaţă: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **DVI, D-Sub, TV-Out**

Verdict **1.940**



88$ / 36 luni
Tape Computers / Ultra PRO Computers
021-330.57.83 / 021-211.70.90
www.tape.ro / www.ultrapro.ro

Gigabyte GV-RX30S128D

Magistrala pe 64 biţi este motivul clasării pe ultimul loc a lui Gigabyte GV-RX30S128D.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

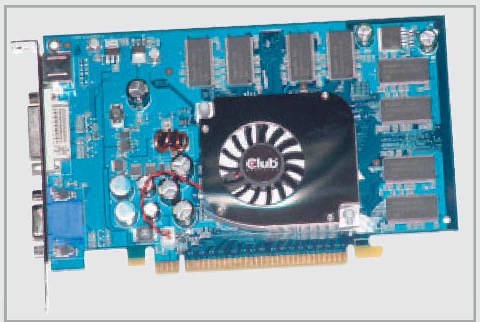
Gigabyte GV-RX30S128D îşi propune să ofere utilizatorului un raport dotări/preţ foarte atractiv, incluzând un adaptor DVI-VGA, manual, CD cu drivere, cabluri TV-Out, player-ul CyberLink PowerDVD 5 şi jocul complet Joint Operations Typhoon Rising. Sistemul de răcire nu foloseşte ventilator, fiind compus dintr-un radiator de cupru de dimensiuni relativ mici. În timpul funcţionării Gigabyte GV-RX30S128D nu se încălzeşte foarte tare, însă încercările de overclocking se pot termina în mod tragic fără răcirea adecvată.

CONCLUZIE

Gigabyte GV-RX30S128D este util pentru cei ce au nevoie de conectorul TV-Out sau DVI.

- Chipset: **Radeon X300 SE (RV370)**
- Memorie: **128MB**
- Frecvenţă chipset: **324MHz**
- Frecvenţă memorie: **391MHz**
- Interfaţă: PCI Express x16
- Bus memorie: **64 biţi**
- Conectori: **DVI, TV-Out**

Verdict **1.116**



123.31$ / 24 luni
Depozitul de Calculatoare
021-221.73.77
www.itshop.ro

Club3D GeForce 6200

Varianta entry-level a seriei GeForce 6xxx este implementată şi de Club3D GeForce 6200.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

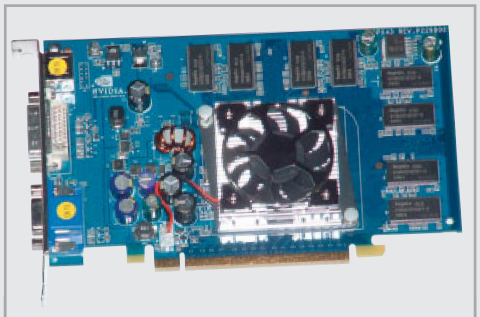
Ţinând cont de preţul de achiziţie, dotările sunt bune, constând dintr-un adaptor DVI-VGA, cablul TV-Out cu mai multe tipuri de mufe, manualul de instalare şi utilizare, player-ul InterVideo WinDVD şi jocul WWF Panda Junior în Africa. Chip-ul GeForce 6200 nu consumă foarte mult, sistemul de răcire activă fiind suficient pentru a asigura răcirea adecvată a plăcii. La overclocking, frecvenţele maxime atinse de GPU şi memorie au fost de 352, respectiv 607MHz. Scorul realizat în 3DMark05 a fost de 1615 puncte.

CONCLUZIE

Jucătorii ocazionali, fără prea multe pretenţii, vor fi mulţumiţi de ceea ce are de oferit Club3D GeForce 6200.

- Chipset: **GeForce 6200**
- Memorie: **128MB**
- Frecvenţă chipset: **300MHz**
- Frecvenţă memorie: **500MHz**
- Interfaţă: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **DVI, D-Sub, TV-Out**

Verdict **1.936**



119$ / 24 luni
ProCA România
021-323.82.00
www.proca.ro

Sparkle GeForce 6200

Urmând modelul de referinţă NVIDIA, Sparkle GeForce 6200 îşi pune amprenta doar asupra sistemului de răcire.

PERFORMANŢE ŞI DOTĂRI

Categoria entry-level se pretează în general utilizatorilor cu buget redus, orice cheltuială suplimentară trebuind înlăturată. Din acest motiv dotările lui Sparkle GeForce 6200 sunt spartane şi constau din adaptorul DVI-VGA, manual, CD cu drivere şi cabluri TV-Out. Comportarea în overclocking este foarte bună, procesorul grafic funcţionând cu 72MHz peste specificaţii, iar memoria cu aproximativ 147MHz. În 3DMark05 scorul obţinut a fost de 1716 puncte, iar în AquaMark3 de 31.632 de puncte.

CONCLUZIE

Cei care nu doresc să cheltuiască prea mult pe o placă video vor fi mulţumiţi de Sparkle GeForce 6200.

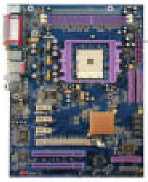
- Chipset: **GeForce 6200**
- Memorie: **128MB**
- Frecvenţă chipset: **300MHz**
- Frecvenţă memorie: **500MHz**
- Interfaţă: **PCI Express x16**
- Bus memorie: **128 biţi**
- Conectori: **DVI, D-Sub, TV-Out**

Verdict **1.925**

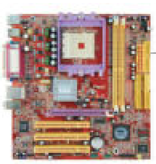




Intel® 915PL+ICH6
SL-915PL-G
- P4 LGA 775
- 2 Dual Channle DDR 400/333 SDRAM
- PCI Expressx16 Interface
- UAIA133/100 & Seral ATA
- 8-Channel Audio and S/PDIF in/out
- Gigabit Ethernet
- 8 x USB 2.0



NVIDIA™ nFORCE 4 CK804 (Single Chip)
SL-NF4Pro-754
- AMD Athlon 64 @ 754-pin package
- 800MHz Hyper Transport
- PCI Expressx16
- DDR DIMM x 2
- SATA RAID0 , RAID1 or RAID 0+1
- IEEE 1394
- 8-channel Audio
- Gigabit Ethernet



VIA® K8M800 + VT8237
SL-K8M800I-RL
- AMD Athlon 64 @ 754-pin package
- Hyper Transport
- Integrated VIA UniChrome Graphics & AGP 8X/4X
- DDR400/333
- SATA RAID0 or RAID1
- 6-channel Audio



Intel® 855GME + ICH4
SL-855GEI-FDGR
- Socket 479 Pentium M / Celeron M processors
- DDR Memory @ DDR333/266
- Intel Extreme Graphics II
- Promise 20579 supports Raid 0, 1 and JBOD.
- IEEE 1394
- 8-Channel Audio and S/PDIF in/out
- Dual Gigabit Ethernet

Enjoy QBIC® Enjoy life!!

Soltek Mini Barebone Systems

Powered By Soltek Mainboard



Qbic Classic Series | Qbic Spring Collections | QBic Mania Series

Support all P4 LGA 775 & Socket 478, K8 and K7 Solution.

SOLTEK® Soltek Computer Inc.
The Soul of Technology
www.soltek.com.tw

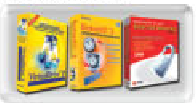
Authorized Distributor

FIT DISTRIBUTION

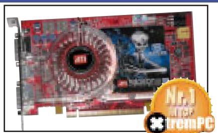
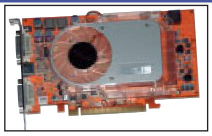
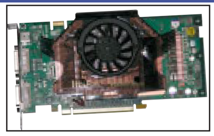
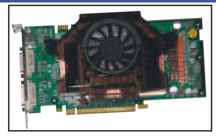
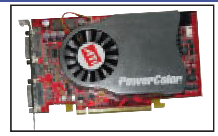
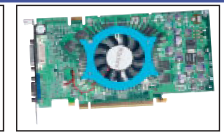
FIT Distribution
Str. Biharia Nr 67-77
Sector 1 Bucuresti
Tel: 021-201-1516
Fax: 021-201-1526
Email: Sales@fit.com.ro

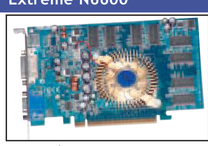
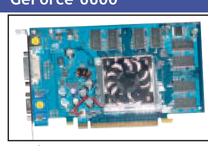
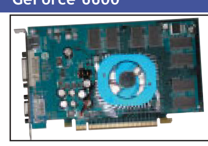
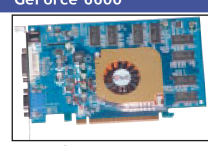
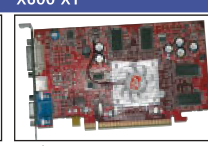
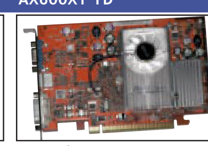
CeBIT
HANNOVER · GERMANY
10-16 MARCH 2005
Hall 22 - Booth B13

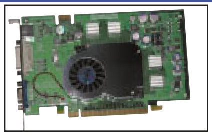
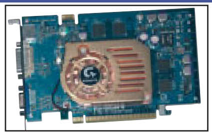
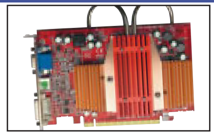
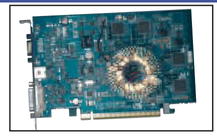
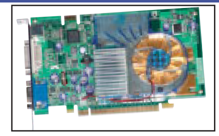
Free Bundle:

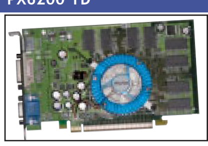
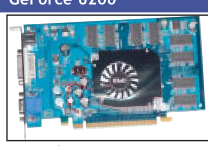
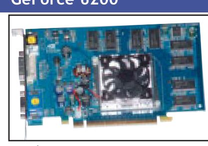
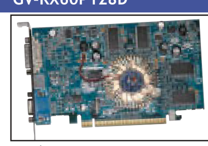
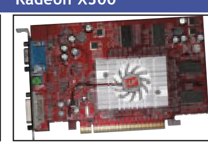
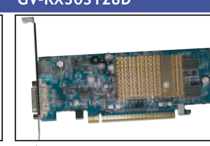


Powerful Software

	Sapphire Radeon X850 XT Platinum Edition	ASUS Extreme AX800XT Platinum	Leadtek WinFast PX6800 Ultra TDH	Leadtek WinFast PX6800 GT TDH	PowerColor X800 XL	Leadtek WinFast PX6800 TDH
						
Preț	625$	778.18$	N/A	N/A	419$	284.9€
Detalii tehnice						
Chipset	Radeon X850 XT PE (R480)	Radeon X800 XT Platinum (R423)	GeForce 6800 Ultra	GeForce 6800 GT	Radeon X800 XL (R430)	GeForce 6800
Memorie	256MB	256MB	256MB	256MB	256MB	256MB
Frecvență chipset/memorie	540MHz/1174.5MHz	519.75MHz/1120.50MHz	425MHz/1100MHz	350MHz/1000MHz	398.25MHz/985.50MHz	325MHz/600MHz
Rezultate teste						
Far Cry 1280	97.15	95.5	105.12	93.43	82.09	68.15
Far Cry 1600	75.37	72.78	83.84	71.57	58.16	48.61
Far Cry 1024 4X/8X	103.25	101.44	98.86	83.7	88.54	61.65
Far Cry 1280 4X/8X	66.66	64.19	67.66	59.09	52.62	42.01
UT2004 1280	85.35	85.27	85.26	83.55	85.17	84.41
UT2004 1600	85.3	85.01	84.73	83.37	84.43	81.24
UT2004 1024 4X/8X	85.59	85.52	85.28	84.03	85.6	84.42
UT2004 1280 4X/8X	85.06	84.96	84.65	81.36	82.59	74.05
AquaMark3 Default	68.754	67.933	67.695	60.285	63.187	52.184
DOOM 3 1280	70.8	69.6	78.1	70.7	59.5	57.8
DOOM 3 1600	56.9	55.6	67.1	59.9	45.1	44.4
DOOM 3 1024 4X/8X	65.4	63.6	72.4	69.9	54.1	47.1
DOOM 3 1280 4X/8X	49.7	48.1	55.6	52.1	39.2	32
Half-Life 2 1280	77.03	75.9	47.37	39.56	68.71	30.46
Half-Life 2 1600	69.53	68.09	41.27	35	57.83	25.71
Half-Life 2 1024 4X/8X	76.93	75.99	59.94	51.03	57.03	39.3
Half-Life 2 1280 4X/8X	57.68	55.68	35.96	29.82	45.91	23.08
3DMark05 Default	6016	5849	5581	4579	4726	3422
Note teste						
Performanțe sintetice	0.806	0.790	0.772	0.663	0.690	0.540
Performanțe jocuri	6.455	6.334	6.268	5.817	5.542	4.472
Dotări	0.135	0.145	0.130	0.130	0.130	0.125
Verdict	7.396	7.269	7.170	6.610	6.362	5.137

	ASUS Extreme N6600	Sparkle GeForce 6600	Chaintech GeForce 6600	Club3D GeForce 6600	PowerColor X600 XT	ASUS Extreme AX600XT TD
						
Preț	178.36$	138$	99€	168.47$	195$	172.92$
Detalii tehnice						
Chipset	GeForce 6600	GeForce 6600	GeForce 6600	GeForce 6600	Radeon X600 XT (RV380)	Radeon X600 XT (RV380)
Memorie	128MB	128MB	128MB	256MB	256MB	128MB
Frecvență chipset/memorie	300MHz/550MHz	299MHz/552MHz	299MHz/552MHz	300MHz/500MHz	499.5MHz/594MHz	499MHz/742.5MHz
Rezultate teste						
Far Cry 1280	39.23	39.27	38.86	37.31	25.66	20.12
Far Cry 1600	27.34	27.34	27.16	25.97	17.57	14.06
Far Cry 1024 4X/8X	31.73	31.7	31.47	29.66	22.22	16.88
Far Cry 1280 4X/8X	20.36	20.44	20.27	18.98	15.04	11.6
UT2004 1280	68.61	68.63	63.26	66.24	55.61	51.8
UT2004 1600	51.61	51.7	46.73	49.69	37.59	35.22
UT2004 1024 4X/8X	57.23	57.39	51.21	54.16	45.78	42.62
UT2004 1280 4X/8X	38.41	38.57	34.25	36.11	30.94	28.63
AquaMark3 Default	34.731	34.782	34.764	33.753	32.120	33.242
DOOM 3 1280	33.1	33.3	33.3	33.1	17.2	16.3
DOOM 3 1600	24.5	24.5	24.6	24.3	12	11.5
DOOM 3 1024 4X/8X	23.9	23.9	24	23	13.1	13
DOOM 3 1280 4X/8X	15.4	15.4	15.5	14.6	9.1	8.8
Half-Life 2 1280	18.53	18.4	18.7	18.38	22.26	23.11
Half-Life 2 1600	15.68	15.6	15.77	15.56	16.68	17.65
Half-Life 2 1024 4X/8X	21.97	22.11	22.07	21.46	20.81	21.9
Half-Life 2 1280 4X/8X	12.69	12.61	12.68	12.27	12.95	13.43
3DMark05 Default	1882	1886	1886	1839	1631	1581
Note teste						
Performanțe sintetice	0.335	0.335	0.335	0.326	0.303	0.307
Performanțe jocuri	2.607	2.610	2.511	2.500	1.917	1.742
Dotări	0.115	0.110	0.100	0.115	0.120	0.120
Verdict	3.057	3.055	2.947	2.941	2.339	2.169

Leadtek WinFast PX6600 GT TDH Extreme Version	PixelView GeForce 6600 GT	Gigabyte GV-NX66T128D	GeCube Game Buster Radeon X700 Pro Heat-Pipe	Gigabyte GV-RX70P128D	PixelView GeForce 6600 Golden Limited	
						
159.5€	218$	210$	175.5€	204.8$	165$	Preț
						Detalii tehnice
GeForce 6600 GT	GeForce 6600 GT	GeForce 6600 GT	Radeon X700 Pro (RV410)	Radeon X700 Pro (RV410)	GeForce 6600	Chipset
128MB	128MB	128MB	128MB	128MB	256MB	Memorie
550MHz/1120MHz	500MHz/1000MHz	500MHz/1000MHz	425.25MHz/864MHz	425.25MHz/864MHz	299MHz/599MHz	Frecvență chipset/memorie
						Rezultate teste
72.8	66.86	65.13	36.9	36.63	40.56	Far Cry 1280
50.7	46.34	45.47	24.37	25.68	28.48	Far Cry 1600
60.06	54.68	53.59	28.49	27.59	33.47	Far Cry 1024 4X/8X
39.17	35.81	35.03	20.62	20.35	21.66	Far Cry 1280 4X/8X
83.08	83.84	82.8	72.32	72.27	70.06	UT2004 1280
78.96	79.34	73.93	52.55	52.91	53.19	UT2004 1600
82.41	82.56	78.76	68.79	66.77	60.04	UT2004 1024 4X/8X
63.41	66.98	56.72	47.48	45.47	40.53	UT2004 1280 4X/8X
56.685	53.697	53.367	51.513	51.491	35.588	AquaMark3 Default
56.4	53.3	51.9	25.5	25.5	36.2	DOOM 3 1280
43.2	39.8	39.5	18.1	18	26.6	DOOM 3 1600
44.1	40	39.4	23.1	22.1	25.7	DOOM 3 1024 4X/8X
28.3	25.9	25.6	15.5	14.4	16.6	DOOM 3 1280 4X/8X
34.43	31.19	31.11	38.87	38.77	18.74	Half-Life 2 1280
28.96	26.13	26.2	29.8	29.8	15.85	Half-Life 2 1600
40.53	37.04	36.93	36.76	36.02	23	Half-Life 2 1024 4X/8X
22.68	21.11	20.91	21.93	21.5	13.31	Half-Life 2 1280 4X/8X
3593	3252	3159	2738	2731	1992	3DMark05 Default
						Note teste
0.579	0.539	0.531	0.493	0.493	0.347	Performanțe sintetice
4.394	4.169	4.027	2.842	2.809	2.732	Performanțe jocuri
0.115	0.105	0.120	0.110	0.120	0.115	Dotări
5.088	4.813	4.678	3.445	3.421	3.194	Verdict

Leadtek WinFast PX6200 TD	Club3D GeForce 6200	Sparkle GeForce 6200	Gigabyte GV-RX60P128D	GeCube Radeon X300	Gigabyte GV-RX30S128D	
						
82.5€	123.31$	119$	116$	75.3€	88$	Preț
						Detalii tehnice
GeForce 6200	GeForce 6200	GeForce 6200	Radeon X600 Pro (RV380)	Radeon X300 (RV370)	Radeon X300 SE (RV370)	Chipset
128MB	128MB	128MB	128MB	128MB	128MB	Memorie
300MHz/550MHz	300MHz/500MHz	300MHz/500MHz	405MHz/594MHz	324MHz/391MHz	324MHz/391MHz	Frecvență chipset/memorie
						Rezultate teste
25.05	24.75	24.65	17.62	14.27	11.24	Far Cry 1280
17.18	16.94	16.92	12.27	9.88	7.54	Far Cry 1600
20.18	19.44	19.51	14.98	12.19	9.3	Far Cry 1024 4X/8X
13.09	12.56	12.57	10.27	8.35	6.3	Far Cry 1280 4X/8X
40.51	42.6	42.6	48.74	32.11	24.63	UT2004 1280
28.82	30.85	30.81	33.34	21.32	15.63	UT2004 1600
28.53	28.88	28.88	39.97	26.36	21.07	UT2004 1024 4X/8X
17.19	18.07	18.07	26.96	17.64	13.81	UT2004 1280 4X/8X
25.637	25.171	25.171	27.257	21.146	16.518	AquaMark3 Default
25.4	24.2	24.2	13.5	10.6	7.6	DOOM 3 1280
18.3	17.5	17.6	9.5	7.2	4.9	DOOM 3 1600
17.7	16.6	16.6	10.7	8.2	5.9	DOOM 3 1024 4X/8X
11.3	10.6	10.6	7.2	5.7	4.1	DOOM 3 1280 4X/8X
9.76	9.91	9.76	18.87	14.65	13.26	Half-Life 2 1280
8.21	8.21	8.17	14.33	10.95	8.13	Half-Life 2 1600
12.32	11.87	11.86	17.87	25.29	10.58	Half-Life 2 1024 4X/8X
6.77	6.71	6.6	11.03	8.48	6.29	Half-Life 2 1280 4X/8X
1399	1363	1362	1309	1042	811	3DMark05 Default
						Note teste
0.248	0.243	0.242	0.252	0.197	0.154	Performanțe sintetice
1.582	1.573	1.572	1.543	1.170	0.862	Performanțe jocuri
0.110	0.120	0.110	0.120	0.080	0.100	Dotări
1.940	1.936	1.925	1.915	1.448	1.116	Verdict



BIROUL DIGITAL
FABRICA DE DOCUMENTE

Echipamentele multifuncţionale au început să-şi facă loc şi pe birourile utilizatorilor obişnuiţi. Este timpul să renunţăm la scanner şi imprimantă pentru un multifuncţional?

SCĂDEREA CONTINUĂ A PREŢURILOR A FOST principalul motiv pentru care multifuncţionalele au devenit accesibile şi utilizatorilor obişnuiţi.

AVANTAJE/DEZAVANTAJE

Un multifuncţional este un echipament care integrează în principal o imprimantă, un scanner şi un copiator, dar sunt modele care au şi funcţie de fax. În general, producătorii lansează modelele de multifuncţionale în două versiuni: cu fax şi fără fax. Pe lângă avantajul costurilor mici de achiziţie, nu trebuie neglijat faptul că un multifuncţional ocupă mai puţin spaţiu pe birou decât un scanner şi o imprimantă.

În plus, scăpăm de mulţimea de cabluri de alimentare şi de date care ne încurcă şi au un aspect inestetic.

Multifuncţionalele nu au foarte multe dezavantaje. Principala problemă vine din integrarea mai multor dispozitive într-unul singur.

Dacă se defectează o componentă a scanner-ului, atunci trebuie să duci în service tot multifuncţionalul şi vei rămâne şi fără imprimantă pe toată durata cât echipamentul este la reparat.

O a doua problemă este upgrade-ul. Dacă după un anumit timp îţi doreşti o imprimantă sau un scanner mai rapid, va trebui să înlocuieşti tot multifuncţionalul.

CUM SĂ ALEG?

Partea cea mai importantă dintr-un multifuncţional este imprimanta. În primul rând de caracteristicile acestei componente trebuie să ţineţi cont când alegeţi un multifuncţional. Urmează apoi rezoluţia optică a scanner-ului şi viteza acestuia. Dacă îţi cumperi un multifuncţional pentru acasă, atunci posibilitatea de a avea nevoie de fax este foarte mică. E-mail-ul este o cale de comunicare mai rapidă. Dacă multifuncţionalul va fi folosit într-o firmă este indicat să aibă şi funcţie de fax.

SISTEM DE TEST

La test s-au aliniat 12 multifuncţionale împărţite din punctul de vedere al tehnologiei de imprimare în două clase: inkjet (cu cerneală) şi laser. Condiţia principală de participare a fost preţul de până la 300€ pentru multifuncţionalele inkjet şi de până la 350€ pentru cele laser. În prima categorie, HP a participat cu patru candidate la primele locuri: HP OfficeJet 4255, HP Photosmart 2610, HP PSC 2355, HP PSC 1610, iar Brother a avut două reprezentante: MFC-5440CN şi Brother MFC-410CN. În secţiunea laser, am avut două reprezentante Samsung (SCX-4100 şi SCX-4216F), una HP (LaserJet 3015) şi trei Canon (Canon MP780, Canon MFC 5630, Canon MFC 3110). Cu toate că au primit din partea noastră invitaţii de participare, distribuitorii Epson şi Lexmark nu au trimis modele de multifuncţionale la test. Pentru testarea vitezei imprimantei au fost imprimate 20 de pagini în mod text şi 20 de pagini în mod grafic. În a doua parte a testului s-au măsurat viteza şi calitatea de scanare. Un ultim test a constat în copierea unui document, unde s-au verificat funcţiile de mărire, micşorare etc. şi nu în ultimul rând viteza. Existenţa funcţiei de fax nu a fost o condiţie de participare la test, dar a fost punctată la capitolul dotări. Punctajele au fost acordate în funcţie de dotări şi de raportul dintre viteză şi calitate. La fel ca şi în cazul testelor de imprimante, s-a ţinut cont de ergonomie, dar în special de software-ul oferit (posibilitatea de a seta anumiţi parametri, salvarea de profiluri, accesul uşor la cele mai folosite funcţii). Testul a fost realizat folosind următorul sistem: procesor Celeron 2.4GHz, placă video integrată, harddisk de 60GB, 512MB RAM, USB 2.0.

CONCLUZIE

În urma acestui test considerăm că achiziţionarea unui multifuncţional este o decizie cât se poate de justificată.

Liviu Marica

Samsung SCX-4100



198.1€ / 12 luni
DECK Computers International
021-434.34.00 / www.deck.ro

Are la bază o imprimantă laser monocrom.

PRIMA IMPRESIE

Dimensiunile și greutatea îi permit multifuncționalului să fie amplasat pe birou. Este dotat cu un ecran LCD (neiluminat) ce poate afișa 16 caractere pe două linii. Cu ajutorul acestui ecran se realizează setarea imprimantei și a copiatorului. Panoul de control conține cinci butoane pentru navigarea în meniuri și două pentru pornirea/oprirea operațiilor de imprimare sau copiere. Caseta de alimentare cu hârtie are o capacitate de 250 de pagini.

TEHNOLOGII

Viteza de imprimare monocrom se ridică până la 14ppm. Numărul de copii poate fi ales între 1 și 99 cu o rescalare între 50 și 200%. Imprimanta este compatibilă cu majoritatea sistemelor de operare Windows și Linux, însă nu poate fi folosită pe Mac OS. Nu dispune de ADF și nici de printare duplex. În timpul testului, după ce s-a realizat încălzirea, prima pagină a fost tipărită în aproximativ 15sec.

CONCLUZIE

Prețul mic și lipsa modului de fax îl recomandă chiar și utilizatorilor obișnuiți.

- Tip imprimantă: **Laser monocrom**
- Viteză tipărire monocrom: **14ppm**
- Viteză tipărire color: **N/A**
- Tip scanner: **Flatbed**
- Fax: **Nu**
- Dimensiuni: **422x400x239mm**
- Greutate: **9.6kg**

Verdict ★★★½☆

HP LaserJet 3015



319€ / 12 luni
Partenerii HP România
021-222.20.72 / www.hp.com.ro

Este un multifuncțional de tip all-in-one ce are funcții de imprimantă laser monocrom, scanner, copiator și fax.

PRIMA IMPRESIE

Dispune de un procesor Motorola Coldfire v4e la 240MHz. Alimentatorul automat de documente (ADF) are o capacitate de 30 de pagini ce pot fi trimise către una dintre funcțiile de scanner, fax sau copiator. Panoul de comandă permite utilizatorului să folosească multifuncționalul pe post de copiator sau fax fără a fi necesară prezența unui PC.

TEHNOLOGII

Prin urmare, LaserJet 3015 nu este recomandat birourilor care au nevoie să copieze sau să scaneze documente cum ar fi cărți de identitate, legitimații, cărți etc. Calitatea în tipărirea textului este foarte bună. În schimb, calitatea în tipărirea documentelor grafice are un nivel mai slab.

CONCLUZIE

Spațiul mic ocupat și funcția de fax recomandă multifuncționalul LaserJet 3015 drept o soluție foarte bună în special pentru secretariat.

- Tip imprimantă: **Laser monocrom**
- Viteză tipărire monocrom: **15ppm**
- Viteză tipărire color: **N/A**
- Tip scanner: **Sheetfed**
- Fax: **Da**
- Dimensiuni: **426x470x445mm**
- Greutate: **9.5kg**

Verdict ★★★★½

Samsung SCX-4216F



270.1€ / 12 luni
DECK Computers International
021-434.34.00 / www.deck.ro

Este un multifuncțional laser monocrom ieftin, performant și ușor de instalat.

PRIMA IMPRESIE

Chiar dacă are 13kg, aspectul este compact, iar elementele de direcționare și stocare ale hârtiei sunt solide. Pentru a facilita transportul, SCX-4216F este dotat cu două mânere poziționate lateral. Ecranul LCD poate afișa două rânduri de text, fiecare cu câte 16 caractere.

TEHNOLOGII

Panoul de comandă permite multifuncționalului să fie folosit pe post de copiator sau fax fără a avea nevoie de computer. Mecanismul de alimentare automată cu hârtie (ADF) permite scanarea, copierea sau trimiterea pe fax a până la 30 de pagini fără nici o altă intervenție din partea utilizatorului. Se poate trimite automat un fax la mai multe numere de telefon (broadcasting).

CONCLUZIE

Multifuncționalul Samsung SCX-4216F se remarcă în primul rând prin prețul foarte bun pentru un multifuncțional laser monocrom ce are și funcție de fax.

- Tip imprimantă: **Laser monocrom**
- Viteză tipărire monocrom: **16ppm**
- Viteză tipărire color: **N/A**
- Tip scanner: **Flatbed**
- Fax: **Da**
- Dimensiuni: **474x436x417mm**
- Greutate: **13kg**

Verdict ★★★★½

Canon MFC 3110



252€ / 12 luni
Atlas Computer / Tornado Sistems
021-322.70.06 / 021-206.77.40

Multifuncționalul Canon MFC 3110 este format dintr-o imprimantă laser monocrom și un scanner flatbed color (1200x2400dpi).

PRIMA IMPRESIE

Comparativ cu celelalte multifuncționale din acest test, MFC 3110 are dimensiuni destul de mari și vă poate incomoda dacă îl așezați pe același birou pe care și lucrați. Din păcate, meniurile nu sunt localizate pentru limba română.

TEHNOLOGII

Nu are funcție de fax și nici alimentator automat de documente (ADF). Panoul de comandă conține un ecran LCD (neiluminat) ce poate afișa 20 de caractere pe două linii și 26 de butoane. Butoanele numerice amplasate în dreapta ecranului LCD permit stabilirea numărului de copii și redimensionarea. Viteza de imprimare se ridică până la 20ppm. Este disponibilă o tavă ce poate stoca până la 250 de coli.

CONCLUZIE

Este cel mai rapid copiator din test, iar prețul este accesibil chiar și pentru un utilizator obișnuit. O soluție bună pentru cei care au nevoie de viteză în procesarea documentelor.

- Tip imprimantă: **Laser monocrom**
- Viteză tipărire monocrom: **20ppm**
- Viteză tipărire color: **N/A**
- Tip scanner: **Flatbed**
- Fax: **Da**
- Dimensiuni: **449x462x369mm**
- Greutate: **11.2kg**

Verdict ★★★½☆

Canon
MFC 5630



320€ / 12 luni
Atlas Computer / Tornado Sistems
021-322.70.06 / 021-206.77.40

Canon MFC 5630 este bazat pe o imprimantă laser monocrom şi un scanner flatbed color. Nu are funcţie de fax şi nici posibilitatea de a fi instalată direct la un cablu de reţea.

PRIMA IMPRESIE
Cu o greutate de 14.3kg, MFC 5630 este cel mai greu echipament din test. Panoul de comandă conţine un ecran LCD (iluminat) ce poate afişa 20 de caractere pe două linii şi 26 de butoane. Interfaţa, chiar dacă nu este localizată pentru limba română, este uşor de utilizat, iar mentenanţa nu va pune probleme. Viteza ADF-ului este cea mai mare din test.

TEHNOLOGII
Din punctul de vedere al vitezei de copiere, multifuncţionalul Canon MFC 5630 este mai lent decât modelul MFC 3110. Totuşi, mecanismul de alimentare automată cu hârtie (ADF) a contat mai mult decât viteza în stabilirea clasamentului.

CONCLUZIE
Canon MFC 5630 este recomandat birourilor care au deja un fax şi îşi doresc un multifuncţional laser care să dispună de un mecanism ADF foarte rapid.

- Tip imprimantă: **Laser monocrom**
- Viteză tipărire monocrom: **18ppm**
- Viteză tipărire color: **N/A**
- Tip scanner: **Flatbed**
- Fax: **Nu**
- Dimensiuni: **486x416x442mm**
- Greutate: **14.3kg**

Verdict ★★★★☆

Canon
MP780



299€ / 12 luni
Atlas Computer / Tornado Sistems
021-322.70.06 / 021-206.77.40

Este un multifuncţional foarte performant în ceea ce priveşte funcţiile de copiere şi fax. Are la bază o imprimantă inkjet cu cinci cartuşe de culori separate.

PRIMA IMPRESIE
Este un echipament masiv, fiind cel mai greu din categoria multifuncţionalelor inkjet din test (13.5kg). Panoul de comandă este aglomerat, iar funcţiile nu sunt clar reprezentate. Din această cauză vă recomandăm să studiaţi cu atenţie intrucţiunile tehnice înainte de a-l folosi.

TEHNOLOGII
În teste a obţinut o viteză de copiere aproape identică cu cea a modelului HP Photosmart 2610, însă calitatea foto este puţin mai scăzută. Funcţia de copiere suportă facilităţi cum ar fi sortarea documentelor multiple sau copierea a două pagini pe una singură. Dacă meniurile şi comenzile ar fi fost mai bine implementate şi ar fi oferit o utilizare mai uşoară ar fi obţinut cinci stele.

CONCLUZIE
Recomandat firmelor care folosesc mult fax-ul şi au nevoie totodată de un copiator.

- Tip imprimantă: **Inkjet**
- Viteză tipărire monocrom: **25ppm**
- Viteză tipărire color: **17ppm**
- Tip scanner: **Flatbed**
- Fax: **Da**
- Dimensiuni: **486x472x314mm**
- Greutate: **13.5kg**

Verdict ★★★★½

HP
Photosmart PSC 1610



139€ / 12 luni
Partenerii HP România
021-222.20.72 / www.hp.com.ro

Se remarcă prin preţul mic pentru un multifuncţional. Deoarece se adresează în special utilizatorilor obişnuiţi nu este dotat cu funcţie de fax.

PRIMA IMPRESIE
Are o viteză de copiere mai mică decât a concurenţilor, dar bună pentru segmentul din care face parte.

TEHNOLOGII
Este dotată cu un ecran LCD (două rânduri de câte 16 caractere). De remarcat faptul că în meniuri se poate seta limba română. Şi cele 17 butoane de pe panoul de comandă sunt inscripţionate tot în limba română. Cu ajutorul card-reader-ului încorporat poate tipări direct de pe un card de memorie de tip SD, SM, XD, MS, CF. Dacă aveţi un aparat foto digital compatibil cu tehnologia PictBridge vă puteţi tipări fotografiile fără a avea nevoie de computer. Calitatea în imprimarea fotografiilor este ridicată.

CONCLUZIE
Este destinat utilizatorilor obişnuiţi care îşi doresc un multifuncţional. Este o soluţie mai economică decât cumpărarea separată a unui scanner şi a unei imprimante.

- Tip imprimantă: **Inkjet**
- Viteză tipărire monocrom: **23ppm**
- Viteză tipărire color: **18ppm**
- Tip scanner: **Flatbed**
- Fax: **Nu**
- Dimensiuni: **440x284x172mm**
- Greutate: **5.5kg**

Verdict ★★★½☆

HP
Photosmart PSC 2355



189€ / 12 luni
Partenerii HP România
021-222.20.72 / www.hp.com.ro

Photosmart PSC 2355 all-in-one reprezintă o versiune îmbunătăţită a modelului Photosmart PSC 1610 all-in-one.

PRIMA IMPRESIE
Dispune de un ecran LCD color (rabatabil) cu diagonala de 25mm cu ajutorul căruia se pot vizualiza şi chiar edita fotografiile aflate pe carduri de memorie (SD, SM, XD, MS, CF). Interfaţa (atât meniurile afişate pe ecranul LCD, cât şi cele 27 de butoane) este localizată pentru limba română. Nu dispune de funcţie de fax.

TEHNOLOGII
Poate tipări direct de pe carduri de memorie sau de pe un aparat foto digital compatibil cu tehnologia PictBridge. Calitatea în tipărirea textului este foarte bună, iar a fotografiilor este puţin sub cea obţinută cu modelul HP Photosmart 2610. Scanner-ul are o performanţă foarte bună pentru segmentul căruia i se adresează.

CONCLUZIE
Photosmart PSC 2355 all-in-one este un multifuncţional destinat utilizatorilor obişnuiţi care doresc să lucreze cu fotografii (printare, copiere sau scanare).

- Tip imprimantă: **Inkjet**
- Viteză tipărire monocrom: **23ppm**
- Viteză tipărire color: **18ppm**
- Tip scanner: **Flatbed**
- Fax: **Nu**
- Dimensiuni: **440x284x172mm**
- Greutate: **5.5kg**

Verdict ★★★½☆

HP
OfficeJet 4255 all-in-one



159€ / 12 luni
Partenerii HP România
021-222.20.72 / www.hp.com.ro

Chiar dacă OfficeJet 4255 all-in-one are uimitoarele dimensiuni de 416x204x180mm şi numai 3.8kg, dispune de toate funcţiile unui multifuncţional, chiar şi de un telefon încorporat. Prin această dotare, utilizatorii care au un singur număr de telefon atât pentru fax, cât şi pentru voce vor putea cu ajutorul receptorului integrat să răspundă la orice apel, comutarea către fax realizându-se printr-o apăsare de buton.

PRIMA IMPRESIE
Alimentatorul automat de documente (ADF) poate găzdui până la 20 de coli ce sunt trimise fără intervenţia ulterioară a utilizatorului către scanner, fax sau copiator.

TEHNOLOGII
Poate tipări pe coli cu dimensiuni cuprinse între 76x127mm şi 210x297mm. Dacă se foloseşte cartuşul opţional cu şase culori, se beneficiază de tehnologia HP Photoret IV prin care se obţin rezultate superioare calitativ în imprimarea imaginilor.

CONCLUZIE
Reprezintă o soluţie foarte atractivă pentru firmele mici.

- Tip imprimantă: **Inkjet**
- Viteză tipărire monocrom: **17ppm**
- Viteză tipărire color: **12ppm**
- Tip scanner: **Sheetfed**
- Fax: **Da**
- Dimensiuni: **416x204x180mm**
- Greutate: **3.8kg**

Verdict ★★★★☆

Brother
MFC-5440CN



165€ / 12 luni
Tornado Sistems
021-206.77.40 / www.tornado.ro

La baza multifuncţionalului Brother MFC-5440CN este o imprimantă inkjet. Are patru cartuşe: negru, cyan, magenta şi galben. Cartuşele sunt fără cap de imprimare.

PRIMA IMPRESIE
Are un design reuşit. Mentenanţa echipamentului (începând cu instalarea cartuşelor şi până la rezolvarea erorilor) se realizează foarte simplu. În copierea documentelor text calitatea a fost bună, însă la fotografii am remarcat o saturaţie prea mare de roşu. Atât viteza de printare, cât şi cea de scanare sunt bune pentru tehnologia inkjet. Dispune de ecran LCD (două rânduri de câte 16 caractere).

TEHNOLOGII
Alimentatorul automat de documente (ADF) poate găzdui până la 35 de coli. Tava principală de alimentare are o capacitate de doar 100 de pagini şi este destul de incomod de utilizat. Poate fi conectată prin portul USB 1.1 sau direct la reţea.

CONCLUZIE
Este recomandat birourilor mici care au nevoie de printuri, faxuri şi copii color.

- Tip imprimantă: **Inkjet**
- Viteză tipărire monocrom: **20ppm**
- Viteză tipărire color: **15ppm**
- Tip scanner: **Flatbed**
- Fax: **Da**
- Dimensiuni: **444x395x237mm**
- Greutate: **7.2kg**

Verdict ★★★★☆

Brother
MFC-410CN



150€ / 12 luni
Tornado Sistems
021-206.77.40 / www.tornado.ro

Multifuncţionalul Brother MFC-410CN este compus dintr-o imprimantă inkjet, un scanner flatbed şi un fax cu modem de 14.4kpbs. Are patru cartuşe: negru, cyan, magenta şi galben. Cartuşele sunt fără cap de imprimare.

PRIMA IMPRESIE
Are dimensiuni foarte mici pentru un multifuncţional. În centrul panoului de comandă este situat un ecran LCD (două rânduri de câte 16 caractere), iar sub el sunt amplasate patru butoane pentru accesarea principalelor funcţii: scanare, copiere, fax şi foto. Dispune de un card-reader compatibil cu formatele SD, CF, xD, MS şi SM de pe care poate imprima fără ajutorul computerului.

TEHNOLOGII
Performanţele în imprimare sunt asemănătoare cu cele ale modelului Brother MFC-5440CN, diferenţele înregistrându-se la fax (MFC-410CN are un modem mai lent) şi la mecanismul de alimentare automată cu hârtie (nu are acest mecanism).

CONCLUZIE
Este recomandat firmelor mici şi utilizatorilor care îşi doresc un multifuncţional cu fax.

- Tip imprimantă: **Inkjet**
- Viteză tipărire monocrom: **20ppm**
- Viteză tipărire color: **15ppm**
- Tip scanner: **Flatbed**
- Fax: **Da**
- Dimensiuni: **373x453x135mm**
- Greutate: **5.5kg**

Verdict ★★★½☆

HP
Photosmart PSC 2610



279€ / 12 luni
Partenerii HP România
021-222.20.72 / www.hp.com.ro

Este un multifuncţional ce are la bază o imprimantă foto. Poate imprima fotografii de pe carduri de memorie (CF, SD, SM, MS, xD, MMC, MS Pro, MS Duo) sau direct dintr-un aparat foto digital compatibil cu tehnologia PictBridge.

PRIMA IMPRESIE
Multifuncţionalul este dotat cu un ecran LCD color de 2.5” prin intermediul căruia se realizează setarea imprimantei, a copiatorului şi a faxului, dar şi prelucrarea fotografiilor de pe cardurile de memorie (decupare, mărire sau rotire). Meniul afişat pe ecranul LCD este în limba română.

TEHNOLOGII
Viteza de imprimare monocrom se ridică până la 30ppm în modul "fast draft", iar cu setarea "fast normal" se obţine un maximum de 11.6ppm. Poate scana documente cu o dimensiune maximă de 216x297mm, iar numărul de copii poate fi ales între 1 şi 99, cu o rescalare între 25 şi 400%.

CONCLUZIE
Este destinat firmelor mici, însă preţul mic îl face accesibil chiar şi utilizatorilor obişnuiţi.

- Tip imprimantă: **Inkjet**
- Viteză tipărire monocrom: **30ppm**
- Viteză tipărire color: **7.4ppm**
- Tip scanner: **Flatbed**
- Fax: **Da**
- Dimensiuni: **212x464x372mm**
- Greutate: **8.5kg**

Verdict ★★★★½



LG

Life's Good

Meet the World in a New *Slim* Way.

ULTRA *Slim* SERIES
FLATRON™



L1780U

ESENTA tehnologiei avansate

Monitoarele din seria FLATRON Ultra Slim incorporeaza o gama larga de tehnologii de ultima ora.
Designul futurist, inalta calitate a imaginii si ergonomia acestora dau stil biroului tau.



	HP LaserJet 3015	Samsung SCX-4216F	Canon MFC 5630	Canon MFC 3110	Samsung SCX-4100	Canon MP780
						
Preț	319€	270.1€	320€	252€	198.1€	299€
Dimensiuni	426x470x445mm	474x436x417mm	486x416x442mm	449x462x369mm	422x400x239mm	486x472x314mm
Greutate	9.5kg	13kg	14.3kg	11.2kg	9.6kg	13.5kg
Specificații imprimantă						
Memorie	32MB	8MB	64 MB	64MB	N/A	N/A
Viteză tipărire monocrom	15ppm	16ppm	18ppm	20ppm	14ppm	25ppm
Viteză tipărire color	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	17ppm
Conectare	USB 1.1, paralel	USB 1.1, paralel	USB 2.0	USB 2.0	USB 1.1	USB 2.0
Tehnologii de printare	Laser	Laser	Laser	Laser	Laser	Inkjet
Rezoluție	1200dpi	600x600dpi	600x600dpi	600x600dpi	600x600dpi	4800x1200dpi
Nivel zgomot printare	56db(A)	N/A	50db(A)	50db(A)	49db(A)	N/A
Pagini pe lună	N/A	N/A	N/A	N/A	10.000	N/A
Tipărire duplex	Manual	Manual	Nu	Nu	Manual	Da
Capacitate totală tăvi	160 coli	250 coli	250 coli	250 coli	250 coli	300 coli
Specificații scanner						
Rezoluție	600x600dpi	600x600dpi	1200x2400dpi	1200x2400dpi	600x600dpi	pana la 9600x9600dpi
Tonuri de gri	256	256	256	256	256	256
ADF	Da	Da	Da	Nu	Nu	35 coli
Specificații copiator						
Viteză copiere monocrom	15cpm	16cpm	18cpm	20cpm	14cpm	25cpm
Viteză copiere color	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	17cpm
Rezoluție monocrom	600x600dpi	600x600dpi	600x600dpi	600x600dpi	600x600dpi	600x600dpi
Copii multiple	1-99	1-99	pana la 99 copii	pana la 99 copii	1-99	pana la 99 copii
Redimensionare copie	25%-400%	25%-400%	50%-200%	50%-200%	50%-200%	25%-400%
Specificații fax						
Memorie	110 pagini (2MB)	109 locații	N/A	N/A	N/A	250 pagini
Viteză modem	33.6kbps	33.6kbps	N/A	N/A	N/A	33.6 kbps
Verdict	★★★★½	★★★★½	★★★★☆	★★★½☆	★★★½☆	★★★★½

	HP Photosmart 2610	HP OfficeJet 4255 all-in-one	Brother MFC-5440CN	HP Photosmart PSC 2355	Brother MFC 410CN	HP Photosmart PSC 1610
						
Preț	279€	159€	165€	189€	150€	139€
Dimensiuni	212x464x372mm	416x204x180mm	444x395x237mm	440x284x172mm	373x453x135mm	440x284x172mm
Greutate	8.5kg	3.8kg	7.2kg	5.5kg	5.5kg	5.5kg
Specificații imprimantă						
Memorie	16MB ROM, 64MB DRAM	8MB	16MB	32MB	16MB	32MB
Viteză tipărire monocrom	30ppm	17ppm	20ppm	23ppm	până la 20 ppm	23ppm
Viteză tipărire color	7.4ppm	12ppm	15ppm	18ppm	până la 15 ppm	18ppm
Conectare	USB 2.0	USB 1.1	USB 1.1, Ethernet	USB 2.0	USB 1.1	USB 2.0
Tehnologii de printare	Inkjet	Inkjet	Inkjet	Inkjet	Inkjet	Inkjet
Rezoluție	1200x1200	HP PhotoREt 3	1200x6000	4800x1200dpi	1200x6000	4800x1200dpi
Nivel zgomot printare	47db(A)	47db(A)	N/A	N/A	N/A	N/A
Pagini pe lună	1250	1500	N/A	3000	N/A	3000
Tipărire duplex	Manual	Da	Manual	Manual	Manual	Manual
Capacitate totală tăvi	150 coli	100 coli	100 coli	100 coli	100 coli	100 coli
Specificații scanner						
Rezoluție	2400x4800dpi	600x1200dpi	600x2400dpi	1200x4800dpi	600x2400dpi	1200x4800dpi
Tonuri de gri	256	256	256	256	256	256
ADF	Nu	20 pagini	35 pagini	Nu	Nu	Nu
Specificații copiator						
Viteză copiere monocrom	30cpm	17cpm	17cpm	23cpm	17cpm	23cpm
Viteză copiere color	20cpm	12cpm	11cpm	18cpm	11cpm	18cpm
Rezoluție monocrom	1200x1200dpi	2400x1200dpi	1200x1200dpi	4800x1200dpi	1200x1200dpi	4800x1200dpi
Copii multiple	99	100	99	99	99	50
Redimensionare copie	De la 25% la 400%	De la 25% la 200%	De la 25% la 400%	De la 50% la 400%	De la 25% la 400%	De la 50% la 400%
Specificații fax						
Memorie	Până la 90 pagini	Până la 100 pagini	Până la 170 pagini		Până la 400 pagini	Nu
Viteză modem	33.6kbps	33.6kbps	33.6 kbps		14.4 kpbs	Nu
Verdict	★★★★½	★★★★☆	★★★★☆	★★★½☆	★★★½☆	★★★½☆

30.570.000 lei (TVA inclus)



AMD Sempron 2800+
/w HyperTransport
Display: 15" TFT, 1024 x 768
Memorie: 256MB DDR
UniChrome Pro IGP, 64MB share
Hard Disk: 40GB ATA100
Unitate combo CDRW/DVDROM
Comunicatii: LAN, Modem 56K, IrDA
Porturi: USB 2.0, FireWire,
TV-Out, paralel, VGA, PCMCIA
Greutate: 3.6kg
Software: Windows® XP Home
Garantie: 12 luni

Acer Aspire 1362LC

34.820.000 lei (TVA inclus)



Procesor AMD Athlon64 3000+ (939)
Platforma nForce4
Memorie 2*256MB DDR400 CL2-2-2-5
Hard Disk 120GB SATA, 7200 rpm, 8MB, NCQ
Floppy 1.44 MB
Unitate optica DVDRW 16X Dual Layer
Placa video GeForce 6600GT PCIeX16,
128MB DDR3 (1.6ns)
Audio 7.1 canale, FireWire
Retea 10/100/1000 Mbps
Case ATX 350W SmartPower
Tastatura PS/2
Mouse optic PS/2
Garantie: 24 luni

BEST Gamer AX330

52.090.000 lei (TVA inclus)



Intel® Pentium® 4 Mobile 3.2GHz
/w Hyper Theading
Display: 15" TFT, 1024 x 768
Memorie: 512MB DDR
ATI Mobility Radeon 9200 64MB
Hard Disk 80GB ATA100
Unitate DVD+/-RW, DoubleLayer
Comunicatii: LAN, Modem 56K
Porturi: FireWire, paralel, PCMCIA,
USB 2.0, VGA, Tv-Out
Greutate: 3.5kg
Software: Windows® XP Home
Garantie: 12 luni

Fujitsu-Siemens Amilo-D 7850

9.090.000 lei (TVA inclus)



3.2 Megapixeli
2048 x 1536
ISO: Auto, 50, 100, 200, 400
4X Optic / 3.2X Digital
F 2.6 - F 5.5
15 sec. - 1/2000 sec.
16 MB SD Card / MMC
JPEG/AVI/WAVE
1.8" TFT
Procesor DIGIC /w iSAPS technology,
9 point AiAF, macro 5cm, shutter priority,
aperture priority, captura video cu sunet,
A/V out, conectare USB, Waterproof Case,
greutate 180 grame
Garantie: 12 lunii

Canon PowerShot A510

1.740.000 lei (TVA inclus)



Memorie Secure Digital PNY
Capacitate: 512 MB
Garantie: 24 luni



Memorie Compact Flash PNY
Capacitate: 512 MB
Garantie: 24 luni

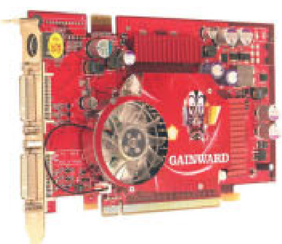
14.300.000 lei (TVA inclus)



5 Megapixeli
2592 x 1944
ISO: Auto, 100, 200, 400
3X Optic / 6X Digital
F2.8 - 5.2
30 sec. - 1/1000 sec.
32 MB MS/ MS Pro
JPEG/MPEG1 (MPEG VX)
2.5" TFT
Lentile Carl Zeiss Vario-Tessar,
Corp aluminiu, Real Imaging Processor,
6 moduri programate de fotografiere,
macro 6cm, fotografiere in rafala,
conectare USB 2.0, AV out,
greutate 189 grame, acumulatori,
etui transport piele
Garantie: 12 luni

Sony DSC-W12

8.640.000 lei (TVA inclus)



GeForce 6600 GT
128 MB DDR3
Chip: 540 MHz
Memorie: 1150 MHz (1.6 ns)
Magistrala: 128 bit
Latime banda: 36.8 GB/sec
PCIeX16
8 pipelines, Dual DVI, VIVO,
suport DirectX 9,
Golden Sample Goes Like Hell series
Garantie: 24 luni

Gainward Ultra/1960PCX GS GLH

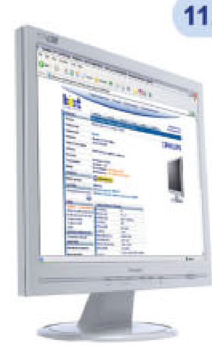
2.530.000 lei (TVA inclus)



Decodare Dolby Digital EX 7.1
Certificare THX
EAX Advanced HD
DAC 24 biti, ASIO, SNR 108 dB
Firewire
Garantie: 12 luni

Creative Audigy 2 ZS

11.650.000 lei (TVA inclus)



17" TFT LCD
Rezolutie: 1280 x 1024
Latenta: 16 ms
Contrast: 450:1
Luminozitate: 250 cd/m²
Unghiuri: 160°/ 140°
TCO 2003
D-sub, consum 30W
Garantie: 36 luni

Cadou Camera Web Philips



Philips 170S5FG

4.499.000 lei (TVA inclus)



Imprimanta laser
A4 monocrom
Imprimare: 600 x 600 dpi
Viteza: 14 ppm
Memorie: 8MB
USB
Procesor 66MHz, feeder 250 coli
Garantie: 12 luni

Samsung ML1520

1.600.000 lei (TVA inclus)

Tastatura cordless, mouse optic cordless;
taste control volum, navigare web,
lansare e-mail; palm rest;
pen holder
Garantie: 60 luni



Logitech Cordless Desktop EX 100

21.000 lei/buc (TVA inclus)



DVD Blank eProformance 8x ±

Avem de toate dar nu orice !

best computers

Magazinul tău de calculatoare

www.bestcomputers.ro

Preturile au caracter informativ si se pot schimba fara o notificare prealabila. Oferta esta valabila in limita stocului disponibil.



SLI DOAR CU O PLACA
INOVATIE TEHNOLOGICA

Tehnologia SLI are la bază ideea foarte simplă a procesării în paralel, un mod eficient de a creşte nivelul performanţei unui sistem prin adăugarea de unităţi de calcul suplimentare.

PROGRESUL TEHNOLOGIC SE MANIFESTĂ ÎN industria IT prin creşterea performanţei chip-urilor, micşorarea acestora şi oferirea a mult mai multor funcţii pentru acelaşi preţ.

De multe ori este nevoie însă de mult mai multă performanţă decât cea oferită de progresul tehnologic.

Cel mai bun exemplu este cel al serverelor, unde nici cel mai rapid procesor al momentului nu ar putea face faţă cerinţelor de procesare. Pentru aceste situaţii se aplică procesarea în paralel, adică folosirea mai multor module de execuţie.

Puterea de calcul poate fi crescută prin adăugarea de module suplimentare. Ideea procesării în paralel nu se aplică doar în domeniul serverelor, ci şi în segmentul desktop, unde s-a manifestat pentru prima oară în cazul plăcilor video Voodoo 2 produse de 3dfx. Prin instalarea a două astfel de plăci sistemul înregistra în aplicaţiile 3D creşteri semnificative de performanţă.



➲ **Dimensiunile lui Gigabyte GV-3D1 se apropie de cele ale lui GeForce 4 Titanium 4600, la fel şi zgomotul produs de cele două ventilatoare.**

Tot 3dfx este cel care a dus ideea mai departe prin Voodoo 5, ce folosea două chip-uri grafice VSA 100 integrate pe acelaşi PCB. Ideea a fost folosită şi de ATI cu al său Rage MAXX, ce a suferit la capitolul drivere. O dată cu falimentul 3dfx, ideea procesării paralele pentru plăcile video a fost abandonată, însă în anul 2004 NVIDIA a anunţat SLI (Scalable Link Interface), tehnologie diferită de SLI (Scan Line Interleave) folosită de Voodoo 2.

Diferenţa constă în modul în care se face randarea imaginii: Scan Line Interleave împarte liniile pare unui procesor grafic şi pe cele impare celuilalt procesor, iar Scalable Link Interface are două moduri de lucru în care procesoarele randează pe rând cadrele sau câte o jumătate de cadru fiecare.

NVIDIA SLI foloseşte două plăci video sincronizate de un conector dedicat. Aplicaţiile 3D suportate de drivere sunt detectate automat în timpul lansării. Adăugarea suportului pentru noi aplicaţii şi jocuri se face cu fiecare nouă versiune a driverelor Forceware.

GIGABYTE GV-3D1

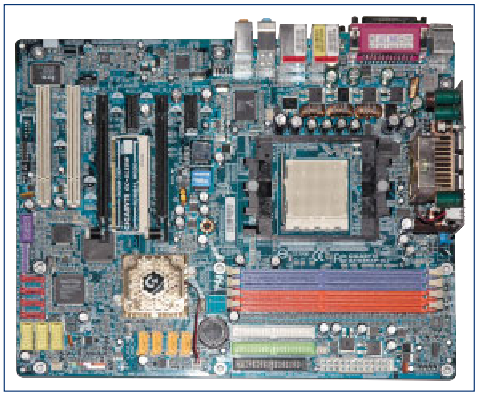
Recent, producătorul Gigabyte a dus mai departe ideea SLI prin integrarea celor două plăci video pe acelaşi PCB. Deşi ideea Gigabyte se aseamănă cu cea folosită de Voodoo 5, pentru interconectarea chip-urilor grafice este folosit Scalable Link Interface. Practic, PCB-ul lui Gigabyte GV-3D1 integrează două chip-uri grafice GeForce 6600 GT, fiecare dotat cu 128MB de memorie pe o magistrală de 128 biţi. Conectarea la placa de bază se face printr-un slot PCI Express x16, fiecare chip grafic dispunând de opt canale PCI Express.

Gigabyte GV-3D1 este oferit doar într-un kit împreună cu placa de bază Gigabyte GA-K8NXP-SLI. Placa video este funcţională, conform declaraţiilor Gigabyte, doar împreună cu GA-K8NXP-SLI. Datorită folosirii a două chip-uri grafice şi a unei cantităţi duble de memorie, PCB-ul lui Gigabyte GV-3D1 este foarte lung, putând pune probleme în momentul instalării în carcase mai puţin spaţioase, unde harddisk-urile şi unităţile optice sunt localizate prea aproape de placa de bază.

Cele două chip-uri grafice şi memoriile sunt răcite de un radiator de cupru dotat cu două

Rezultate teste

	Leadtek WinFast PX6800 GT TDH	Gigabyte GV-3D1	Leadtek WinFast PX6600 GT TDH	Gigabyte GV-3D1
Chipset	GeForce 6800 GT	GeForce 6600 GT SLI Mode	GeForce 6600 GT SLI Mode	GeForce 6600 GT Normal Mode
DOOM 3 1280x1024	76	80.3	75.2	52.3
DOOM 3 1600x1200	61.4	62.5	62.1	37.7
DOOM 3 1024x768 AA4x AF8x	70.2	65.1	63	39.7
DOOM 3 1280x1024 AA4x AF8x	50.5	44.5	43	25.4
Half-Life 2 1280x1024	40.16	56.71	56.20	20.84
Half-Life 2 1600x1200	34.18	48.85	48.65	16.67
Half-Life 2 1024x768 AA4x AF8x	51.81	67	65.55	38.10
Half-Life 2 1280x1024 AA4x AF8x	30.00	39.50	38.58	20.89
Far Cry 1280x1024	97.40	97.49	95.77	68.70
Far Cry 1600x1200	72.05	77.90	75.15	47.86
Far Cry 1024x768 AA4x AF8x	84.80	88.08	84.55	57.39
Far Cry 1280x1024 AA4x AF8x	58.98	60.75	57.86	36.68
3DMark03 Default	11.142	13.439	13.044	8297
3DMark05 Default	4560	3908	4993	3306
AquaMark3 Default	61.123	65.651	64.909	55.073



➲ **Gigabyte GA-K8NXP-SLI se remarcă prin nivelul foarte ridicat al dotărilor.**

ventilatoare ce produc un zgomot puternic în timpul funcționării. Slot-ul PCI Express furnizează 75W, insuficienți pentru Gigabyte GV-3D1, ce este dotată cu un conector cu șase pini pentru alimentarea suplimentară. PCB-ul nu este dotat cu un conector dedicat SLI, neputând fi instalate împreună două Gigabyte GV-3D1 pentru realizarea unui SLI cu patru procesoare grafice GeForce 6600 GT.

Placa de bază Gigabyte GA-K8NXP-SLI trebuie setată la modul de lucru normal pentru GV-3D1, pentru a activa cele 16 canale ale slot-ului PCI Express primar. În cazul în care se dorește instalarea a două plăci video în mod SLI trebuie activată această opțiune din BIOS și prin intermediul micuțului PCB plasat între cele două slot-uri video PCI Express.

În afară de procedura de instalare hardware diferită, partea software este identică, fiind necesare o versiune de drivere Forceware compatibilă SLI și activarea opțiunii din meniul dedicat. Odată acest lucru fiind realizat, avem o configurație SLI perfect funcțională, cu două chip-uri grafice GeForce 6600 GT.

Gigabyte GA-K8NXP-SLI

Distribuitor	GIGABYTE
Adresă Web	www.gigabyte.com.tw
Preț / Garanție	N/A
Detalii tehnice	
Socket/Chipset/HT	Socket 939 / nForce4 SLI / 1000MHz
Sloturi	2 PCI-Ex x8 / 2 PCI-Ex x1 / 4 PCI
Memorie/Capacitate	DDR400 / 4GB
Conectori	10 USB 2.0, 2 Firewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF
ATA/RAID	-/2xATA133, 4xSerial ATA, 4xSerial ATA II
Extra	Cabluri IDE rotunjite, Wi-Fi 802.11g, DPS
Overclocking	
FSB/Multiplicator	200-400MHz / 4x-11x
V Core / V DIMM / V PCI-E/ V Chipset	Da / Da / Nu / Da

REZULTATE

Sistemul de test a constat din placa de bază Gigabyte GA-K8NS-SLI, un procesor AMD Athlon64 3500+ funcționând la 3.2GHz, 1GB memorie DDR400 GEIL Value și harddisk Seagate Barracuda 7200.7 ATA100 de 80GB. Pentru comparație am folosit o placă video Leadtek WinFast PX6800 GT TDH cu chip grafic GeForce 6800 GT și două plăci video Leadtek WinFast PX6600 GT TDH cu chip GeForce 6600 GT, oferite de firma Skin Media.

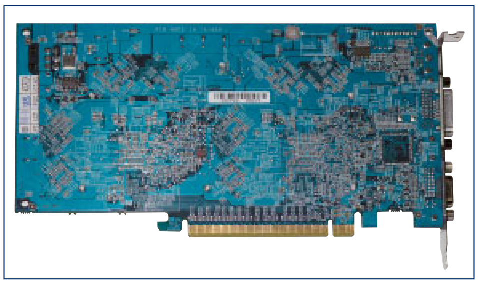
Din tabelul comparativ se poate observa că Gigabyte GV-3D1 în mod SLI oferă un spor de performanță față de o configurație normală cu două plăci GeForce 6600 GT. Această diferență nu este observabilă cu ochiul liber, dar se manifestă constant (mai puțin în testul 3DMark05) în toate aplicațiile. Trebuie ținut cont de faptul că memoria lui Gigabyte GV-3D1 vine tactată la 1120MHz, mai mult cu 120MHz față de frecvența standard a unui GeForce 6600 GT. Procesorul grafic este tactat la aceeași frecvență de 500MHz pentru Gigabyte GV-3D1 și modelul de referință NVIDIA.

CONCLUZIE

Din ceea ce se vede, Gigabyte GV-3D1 este o inovație tehnologică demnă de apreciat. Performanța plăcii este superioară unui sistem SLI cu două procesoare GeForce 6600 GT, acest lucru datorându-se în principal memoriei supratactate față de modelul de referință NVIDIA.

În funcție de prețul de achiziție, Gigabyte GV-3D1 se poate dovedi o alternativă viabilă în fața unui sistem SLI cu două plăci video GeForce 6600 GT. Ca dezavantaje, trebuie știut faptul că GV-3D1 nu poate fi folosit împreună cu o altă placă video, deci nu putem folosi decât maximum două monitoare pentru afișarea imaginii.

Ne-ar fi plăcut să vedem conceptul Gigabyte aplicat pentru două chip-uri grafice GeForce 6800 GT sau Ultra, însă probabil acest lucru nu se va întâmpla din cauza complexității PCB-ului unei astfel de plăci video ce ar trebui să implementeze două magistrale de memorie de 256 biți. De asemenea, răcirea celor două chip-uri grafice, cu un consum însumat ce depășește 150W, se poate dovedi problematică.

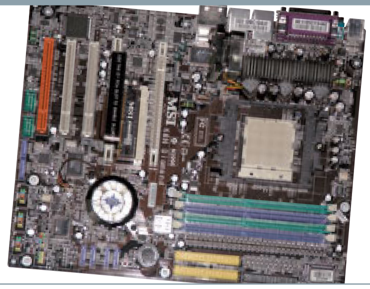


➲ **Toate chip-urile de memorie sunt plasate pe partea din față a PCB-ului.**

Ionuț Alexandru Popa

Placă de bază

MSI K8N Diamond



Seria Diamond de la MSI aduce în prim-plan importanţa serviciilor de calitate pe care cumpărătorii trebuie să le primească împreună cu produsele achiziţionate.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Cumpărătorii lui MSI K8N Diamond se vor putea înscrie într-un club exlusivist, având acces la utilitare software şi forumuri de discuţii, şi vor primi răspunsuri la întrebări direct de la inginerii MSI. Pentru K8N Diamond, MSI a renunţat la includerea slot-urilor PCI-Ex x1, în favoarea celor două PCI-Ex x8. Tranzistoarele MosFET sunt răcite activ de un radiator de dimensiuni generoase cu sistem heat-pipe şi ventilator. Chip-ul audio folosit pentru K8N Diamond este Creative Sound Blaster Live! 24bit cu certificare Dolby Digital EX. Pe o placă PCI livrată de MSI găsim două controllere de reţea Bluetooth şi Wi-Fi 802.11g. În ciuda multitudinii de chip-uri integrate pe PCB, layout-ul acestuia este foarte bine proiectat.

PERFORMANŢE

Nivelul rezultatelor lui MSI K8N Diamond este apropiat de cel al celorlalte plăci cu chipset nForce4 Ultra, diferenţa principală fiind suportul pentru SLI, ce foloseşte două plăci video identice pentru creşterea performanţelor.

CONCLUZIE

MSI K8N Diamond se adresează utilizatorilor care nu fac compromisuri.

Contact	
Distribuitor	Flamingo Computers / Skin Media
Telefon	021-236.20.03 / 021-231.50.97
Preţ / Garanţie	192.5¤ / 36 luni

Detalii tehnice	
Socket / Chipset / HT	Socket 939 / nForce4 SLI / 1000MHz
Slot-uri	2xPCI-Ex x8/3 PCI
Memorie / Capacitate	DDR400 / 4GB
Conectori	6 USB 2.0, 3 Firewire, Dual Gigabit Lan, S/PDIF
ATA / RAID	- / 2xATA133, 4xSerial ATA, 4xSerial ATA II
Extra	Cabluri IDE rotunjite, Bluetooth, Wi-Fi 802.11g

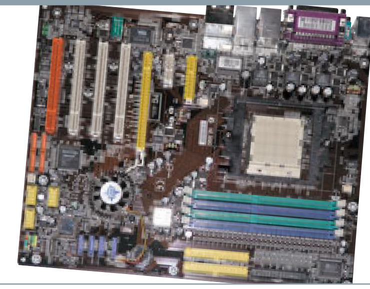
Overclocking	
FSB / Multiplicator	200-400MHz / 4x-11x
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Nu / Da

Teste			
DOOM 3 640x480	97.9	Conversie WAV-MP3	27"
Halo 640x480	121.57	Arhivare WinACE	6'48"
3DMark2001SE 640x480	24305	PCMark2004 DivX	63.286
Comanche 4 640x480	69.06	Sandra 2004 Mem. Int MB/s	5952
UT 2004 640x480	95.02	PCMark2004 HDD	3610

Performanţe			
Sintetice:	4.236	Dotări:	1.010
Jocuri:	4.723	Verdict:	9.968

Placă de bază

MSI K8N Neo4 Platinum



nForce4, primul chipset ce aduce suport pentru magistrala PCI Express procesoarelor Athlon64, este folosit de MSI pentru K8N Neo4 Platinum.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

MSI K8N Neo4 Platinum este livrat cu tot ce şi-ar putea dori un utilizator: şase porturi USB 2.0, Firewire, două controllere Gigabit LAN, conector audio S/PDIF şi conectori Serial ATA II. În slot-ul PCI Express x4 se poate monta o placă video ce funcţionează doar în mod x2, permiţând astfel afişarea imaginii pe maximum patru monitoare. Numărul maxim de unităţi de stocare este 12, mai mult decât satisfăcător. Layout-ul PCB-ului este foarte bine realizat, instalarea componentelor făcându-se uşor. Chip-ul nForce4 Ultra este răcit activ de un radiator dotat cu un ventilator de mici dimensiuni. Slot-urile şi DIMM-urile sunt colorate pentru identificarea uşoară, la fel fiind şi pinii de pornire.

PERFORMANŢE

Împreună cu un procesor Athlon64, K8N Neo4 Platinum reprezintă o soluţie ideală pentru configurarea unui calculator dedicat împătimiţilor jocurilor. Stabilitatea pe durata testelor a fost exemplară.

CONCLUZIE

Dotările complete ale lui MSI K8N Neo4 Platinum sunt completate de nivelul ridicat al performanţelor.

Contact	
Distribuitor	Flamingo Computers / Skin Media
Telefon	021-236.20.03 / 021-231.50.97
Preţ / Garanţie	128.2€ / 36 luni

Detalii tehnice	
Socket / Chipset / HT	Socket 939 / nForce4 Ultra / 1000MHz
Slot-uri	1 PCI-Ex x16 / 1 PCI-Ex x2 / 1 PCI-Ex x1 / 4 PCI
Memorie / Capacitate	DDR400 / 4GB
Conectori	6 USB 2.0, 1 Firewire, Dual Gigabit LAN, S/PDIF
ATA / RAID	- / 2xATA133, 4xSerial ATA, 4xSerial ATA II
Extra	Cabluri IDE rotunjite

Overclocking	
FSB / Multiplicator	200-400MHz / 4x-11x
V Core / V DIMM / V AGP / V Chipset	Da / Da / Nu / Da

Teste			
DOOM 3 640x480	94.8	Conversie WAV-MP3	26"
Halo 640x480	125.24	Arhivare WinACE	7'1"
3DMark2001SE 640x480	23524	PCMark2004 DivX	61.167
Comanche 4 640x480	65.78	Sandra 2004 Mem. Int MB/s	5942
UT 2004 640x480	91.59	PCMark2004 HDD	3702

Performanţe			
Sintetice:	4.249	Dotări:	0.970
Jocuri:	4.610	Verdict:	9.829

Aparat foto digital

Genius G-Shot D610



Genius G-Shot D610 este un aparat foto digital entry-level. Pe carcasa aparatului este scris 6.6 megapixeli, însă această rezoluţie este obţinută prin interpolare software. Senzorul este CMOS de 3.3 megapixeli (rezoluţia reală este de 3.14 megapixeli). Greutatea este redusă, iar designul frontal este reuşit. Are distanţa focală fixă de 9.61mm şi zoom digital 4X.

CALITATE FOTO

Comparativ cu aparatele foto digitale Genius testate de noi (cum ar fi P533 sau P633, care au fost o surpriză plăcută), G-Shot D610 nu a reuşit să ne lase o impresie prea bună. Fotografiile obţinute de G-Shot D610 se apropie din punctul de vedere al calităţii de cele realizate cu o cameră Web mai bună. Rezoluţia maximă este de 2048x1536 (2976x2232 prin interpolare).

DOTĂRI

Ecranul LCD este mic (1.5") şi are o calitate slabă. Unghiul de vedere este redus, astfel încât pentru a previzualiza fotografia trebuie să priviţi perpendicular pe ecran. Genius a renunţat şi la dotarea aparatului cu viewfinder. Timpul de pornire este mare (aproape 8 secunde), la fel şi intervalul scurs între apăsarea declanşatorului şi realizarea fotografiei.

CONCLUZIE

Este o soluţie destinată utilizatorilor cu buget redus care nu sunt pretenţioşi în privinţa calităţii imaginilor capturate.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preţ / Garanţie	129.17$ / 12 luni

Detalii tehnice	
Pixeli efectivi	3.14 megapixeli
Apertură	F3.0
Tip senzor	CMOS 3.3 megapixeli
Zoom optic	Nu
Blitz extern	Nu
Memorie internă	16MB
Tip memorie externă	SD/MMC
Card memorie inclus	Nu
LCD	1.5"
LCD secundar	Nu
Rezoluţie maximă	2976x2232 (prin interpolare)
ISO	Auto
Video / Sunet	Da / Nu
Viewfinder	Nu
Alimentare	2 baterii AA
Dimensiuni	93x56x38mm
Greutate	120g

Performanţe

★ ★ ★ ☆ ☆



KINGMAX®
Memory Technology Leader
Mars DDR II
Kingmax este, la nivel mondial, cel mai mare producător de memorii, având facilităţi de producţie şi testare care oferă cea mai bună construcţie şi dimensiuni fizice mici, capacitate sporită de disipare a căldurii şi stabilitate a memoriilor produse. Din acest motiv, dar şi datorită noii generaţii de memorii DDR2 cu lăţime de bandă ridicată, Kingmax are un avantaj considerabil faţă de rivali. De asemenea, designul matur, precum şi experienţa în producerea şi testarea în ultimii şase ani a modulelor de memorie TinyBGA sunt încă o dovadă în plus că cea mai bună calitate şi stabilitate sunt integral garantate pentru noile memorii Kingmax DDR2.
Toate produsele Kingmax trec printr-un proces riguros de testare pentru a se asigura că sunt funcţionale în proporţie de 100% şi sunt acoperite de garanţia lifetime. Kingmax a fost şi va fi întotdeauna preocupat să ofere clienţilor săi cele mai bune memorii.
Lifetime Warranty
Numărul 1 mondial în tehnologia antipiraterie!
Chip-ul decodor antipiraterie ASIC unic la Kingmax.
Tehnologia memoriei de generaţie următoare
• Modul DDR 533/667MHz cu 240 pini
• Standard de operare JEDEC 1.8 volţi, ce reduce consumul de curent cu până la 50%
• "On-Die Termination" pentru a preveni erorile generate de reflexia semnalului transmis
• Îmbunătăţiri operaţionale pentru a creşte performanţa memoriei, eficienţa şi timing-urile
• Latenţă CAS: 3, 4 şi 5
• Capacităţi disponibile: 256MB / 512MB / 1GB
• Garanţie pe viaţă (oriunde în lume)
The "MUST-HAVE" tool for your new-generation NB
1GB
TinyBGA DRAM Module
DDR400/333 SO-DIMM
Best Compatible with
Apple G4 Series
Intel Centrino
AMD K8 NBs
Global Technical Support
http://www.kingmax.com/support/supor_dtech.htm
Product Awards & Honors
RECOMMENDED by HARDWINFO
icn RECOMMENDS
pc chip PRAVA PRILIKA
Editor Choice PC Buyer
KINGMAX®
Memory Technology Leader
Tel:+886-2-27311139 / Fax:+886-2-27312139
Sales contact: bryne.huang@kingmax.com.tw
http://www.kingmax.com
Distributor:
PRO
K Tech Electronics srl
Tel: 40-21-224-4535
Fax:40-21-224-5587
http://www.ultrapro.ro
TORNADO
Tornado Sistem SRL(Boxcom)
Tel: 40-21-206-7783
Fax:40-21-312-9820
http://www.tornado.ro/page.jsp
elko
ELKOTech Romania S.A
Tel: +40(21)224.60.94
Fax: +40(21)224.60.97
http://www.elko.ro
CARO GROUP
Caro Group
Tel: 40-21-3137109
Fax: 40-21-3158521
http://www.caro.ro

Monitor LCD

Philips 190S5FG



Scăderea preţurilor ecranelor LCD face posibilă achiziţionarea unui model cu diagonală de 17" sau chiar 19".

DOTĂRI

Pentru modelul 190S5FG, Philips oferă cabluri de alimentare şi conectare şi CD cu manualul în format electronic. Baza de sprijin este detaşabilă şi prin rotire se poate stabili unghiul de înclinare al ecranului. Butonul de pornire/oprire şi cele pentru control al meniului OSD sunt subţiri şi plasate pe o dungă gri a măştii frontale ce contribuie la designul armonios al monitorului. Conectarea la placa video se face prin intermediul conectorului D-Sub, această soluţie fiind aleasă pentru a reduce costurile.

PERFORMANŢE

Timpul de răspuns de 12ms al panoului folosit de Philips 190S5FG permite afişarea unei imagini clare, fără înceţoşare în momentul derulării paginilor Web sau mişcărilor rapide din filme şi jocuri. Unghiul de vedere lateral este foarte bun, permiţând afişarea unei imagini corecte chiar şi când utilizatorul este plasat în lateral.

CONCLUZIE

Philips 190S5FG oferă performanţe foarte bune la un preţ foarte competitiv.

Contact	
Distribuitor	Diverta
Telefon	021-210.10.35
Preţ / Garanţie	360€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Diagonală vizibilă	19"
Rezoluţie maximă	1280x1024@75Hz
Timp de răspuns	12ms
Luminozitate	250cd/m²
Contrast	500:1
Standard	TCO'99
Montare pe perete	Da
Alimentator	Intern
Conectare	D-Sub
Greutate	5.8kg
Performanţe	★ ★ ★ ★ ☆

Sistem audio 5.1

Logitech X-530



Datorită scăderii preţurilor, sistemele audio 5.1 nu mai reprezintă o alternativă doar pentru cei cu bani, Logitech X-530 fiind un bun exemplu în acest sens.

DOTĂRI

Controlul de volum, butonul de pornire/oprire şi mufa pentru căşti se găsesc pe satelitul dreapta faţă. Controlul de volum pentru bass este plasat incomod pe spatele subwoofer-ului. Toate mufele de conectare sunt colorate diferit pentru o uşoară identificare. Toţi sateliţii pot fi montaţi pe perete, graţie suportului pivotant. Difuzoarele de 2" folosesc tehnologia Frequency Directed Dual Driver Technology pentru a reda frecvenţele medii şi înalte. Alimentatorul intern creşte ergonomia datorită împuţinării numărului de cabluri.

PERFORMANŢE

Subwoofer-ul cu difuzor de 13cm reuşeşte să redea foarte bine gama de frecvenţe joase, făcându-se simţit chiar şi la volum scăzut. Difuzoarele Full Range de 2" reuşesc să redea foarte bine frecvenţele înalte, dar îşi dovedesc slăbiciunile în gama mediilor.

CONCLUZIE

Logitech X-530 reuşeşte să ofere performanţe foarte bune, raportate la preţul de achiziţie.

Contact	
Distribuitor	Ultra PRO Computers
Telefon	021-211.70.90
Preţ / Garanţie	74€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Putere maximă	70W RMS
Putere subwoofer	25W RMS
Putere sateliţi	4x7.4W RMS +1x15.5W RMS
Răspuns în frecvenţă	40Hz-20kHz
Raport semnal zgomot	>96dB
Difuzor sateliţi	2x2" Full Range
Difuzor subwoofer	5.25"
Alimentator	Intern
Dimensiuni sateliţi (Lxlxh)	76X63x203mm
Dimensiuni subwoofer (Lxlxh)	234X152x228mm
Performanţe	★ ★ ★ ★ ☆

Sistem Home Theater 5.1

Sistem 5.1 Miyako A-996CEL



Miyako A-996CEL poate fi folosit deopotrivă în combinaţie cu un televizor, player DVD sau calculator.

DOTĂRI

Cei patru sateliţi faţă şi spate sunt montaţi pe suporturi ce depăşesc un metru înălţime. Satelitul frontal nu are suport, însă cele trei difuzoare ale sale pot fi rotite după dorinţa utilizatorului. Un ecran LCD plasat pe subwoofer permite selectarea sursei de sunet: AUX, TV sau 5.1, modificarea volumului pentru sateliul central, sateliţii faţă, spate şi subwoofer sau se pot reseta toate setările. Pentru controlul uşor de la distanţă este livrată şi o telecomandă în infraroşu. Miyako A-996CEL nu este livrat cu cabluri de conectare, acestea trebuie cumpărate de utilizator. Conectarea la subwoofer se face prin mufe RCA.

PERFORMANŢE

Subwoofer-ul de 80W este piesa de rezistenţă a lui Miyako A-996CEL, sateliţii din plastic contribuind în mod negativ la calitatea sunetului. Plasarea acestora la aproximativ un metru înălţime are un efect pozitiv asupra poziţionării sunetului.

CONCLUZIE

Utilizatorii pretenţioşi ar putea reproşa lui Miyako A-996CEL construcţia din plastic a carcasei sateliţilor.

Contact	
Distribuitor	Quartz Computer
Telefon	021-410.99.48
Preţ / Garanţie	243$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Putere maximă	205W RMS
Putere subwoofer	80W RMS
Putere sateliţi	5x25W RMS
Răspuns în frecvenţă	40Hz-20kHz
Alimentator	Intern
Difuzor sateliţi	2x2.5", 1x2"
Difuzor subwoofer	8"
Dimensiuni sateliţi (Lxlxh)	100X100x1030mm
Dimensiuni satelit central Lxlxh)	225X80x80mm
Dimensiuni subwoofer (Lxlxh)	310X360x620mm
Performanţe	★ ★ ★ ☆ ☆

Sistem audio stereo

Altec Lansing MX5020



Deşi tendinţa producătorilor de echipamente audio este spre sisteme 2.1, 5,1 şi 7.1, există încă soluţii stereo precum Altec Lansing MX5020.

DOTĂRI

Mufa AUX permite conectarea unei surse de sunet auxiliare precum un player mp3. Controalele de volum, bass şi înalte se găsesc în spatele unei uşi rabatabile plasate pe satelitul din dreapta. Cele două difuzoare ale fiecărui satelit sunt protejate de o pânză neagră ce se integrează foarte bine în designul general al sistemului. Pentru a suplini lipsa subwoofer-ului, Altec Lansing MX5020 foloseşte tehnologia MaxxBASS.

PERFORMANŢE

Frecvenţele medii şi cele înalte sunt redate excelent de Altec Lansing MX5020, însă în timpul jocurilor se poate observa lipsa difuzorului pentru frecvenţe joase. Altec Lansing MX5020 ar trebui folosit în locuri unde spaţiul nu permite amplasarea unui sistem audio de mari dimensiuni.

CONCLUZIE

Altec Lansing MX5020 este unul dintre cele mai bune sisteme audio, fără subwoofer, disponibile în acest moment pe piaţă, preţul nefiind exagerat.

Contact	
Distribuitor	Best Computers / Depozitul de calculatoare Skin Media
Preţ / Garanţie	66€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Putere maximă	12W RMS
Presiune sunet (SPL)	95dB
Putere sateliţi	2x6W RMS
Răspuns în frecvenţă	90Hz-20kHz
Raport semnal zgomot	>75dB
Difuzor sateliţi	1x1", 1x3"
Mufă căşti	Da
Alimentator	Extern
Dimensiuni sateliţi (Lxlxh)	132xx260mm
Greutate	3kg
Performanţe	★ ★ ★ ★ ☆

Cameră Web

INTEX PC Camera 100K



Este o cameră Web entry-level cu senzor CMOS de 352x288 pixeli. Acceptă două rezoluţii: 320x240 şi 160x120. Conectarea la computer se realizează prin USB 1.1. Are două sisteme de montaj: unul ce permite aşezarea camerei Web pe o suprafaţă plană, iar cu ajutorul celui de-al doilea (o clemă din material plastic) se poate fixa pe monitoarele LCD sau pe marginea ecranului de la notebook.

CALITATE IMAGINE

Dacă nu se asigură o iluminare corespunzătoare calitatea scade foarte mult, deoarece sensibilitatea camerei web PC Camera 100K este de 15 lucşi. Nici la rezoluţia de 320x240 şi nici la 160x120 nu am obţinut o fluenţă a fluxului video, astfel încât imaginea a fost sacadată.

DOTĂRI

Atunci când este conectată la computer camera Web indică starea "pornit" prin intermediul unui LED de culoare roşie poziţionat frontal, în stânga lentilelor. În partea din spate se află un buton la apăsarea căruia camera Web realizează captura de imagini.

CONCLUZIE

O cameră Web care poate fi folosită de către utilizatorii mai puţin pretenţioşi pentru comunicarea pe Internet.

Contact	
Distribuitor	Viami Computers
Web	www.viami.ro
Preţ / Garanţie	12.6$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Rezoluţie	320x240
Senzor	CMOS 1/5"
Control expunere	Automat
Control balans alb	Automat
Declanşator	Da
Iluminare minimă	15 lucşi
Distanţa focală	4.8mm
Apertură	F2.5
Montaj lentile	Fixe
Conectare PC	USB 1.1
Performanţe	★★★☆☆

Player mp3

TEAC MP-200 256MB



TEAC MP-200 256MB este un player mp3 cu memorie flash şi ecran LCD OLED bicolor cu afişarea caracterelor pe patru linii. Are o memorie de 256MB şi o autonomie de până la 10 ore.

PORTABILITATE

Are dimensiuni asemănătoare cu ale unei brichete (71x32x15mm) şi o greutate de numai 24 de grame. Dispune de o husă de protecţie realizată din material textil. Carcasa este prevăzută cu o fantă de şnur pentru purtarea sa la gât. Funcţionează cu o baterie AAA (inclusă în pachet).

DOTĂRI

Am fost mulţumiţi de calitatea audiţiei pentru majoritatea melodiilor ascultate în timpul testelor. La pornirea playerului mp3 pe ecran este afişată o animaţie, iar după un interval de timp (ce poate fi stabilit de utilizator) pe ecran se derulează un screen saver. Poate fi folosit pe post de reportofon şi este dotat cu o mufă de intrare audio prin intermediul căreia se poate întregistra în format wav de la o sursă externă (casetofon, radio etc). Firmware-ul se poate actualiza foarte simplu printr-un program propriu.

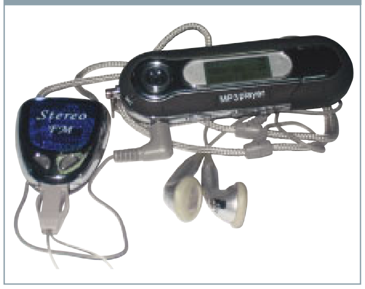
CONCLUZIE

Este un player mp3 cu un design deosebit. Recomandat celor care doresc un player mp3 cu memorie de 256MB şi nu au nevoie de modul radio FM.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preţ / Garanţie	112.93€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Conectare	USB 1.1
Memorie flash	256MB
Card memorie	Nu
HDD	Nu
LCD	OLED bicolor
FM	Nu
Alimentare	Baterie AAA
Durată funcţionare	10 ore
Dimensiuni	71x32x15mm
Greutate	24g
Performanţe	★★★★☆

Player mp3

Intex MP3 player + UMF



Playerul mp3 Intex are 256MB memorie flash fără posibilitatea de extindere. Dispune de un modul adiţional care îi oferă şi funcţia de radio FM. Acesta se conectează la playerul mp3 printr-o mufă de tip jack.

PORTABILITATE

Dispune de şnur pentru purtarea playerului mp3 la gât, iar modulul FM poate fi ţinut în buzunarul de la piept. Deoarece are o greutate foarte mică, iar dimensiunile sunt reduse, nu devine incomod nici chiar în cazul în care se utilizează o perioadă mai lungă.

DOTĂRI

Are un ecran LCD cu afişaj pe două linii. Poate fi conectat direct la computer fără a avea nevoie de cablu, deoarece are încorporată o mufă USB 1.1. Dispune de un LED care indică activitatea memoriei flash atunci când este conectat la computer. Sunetul este bun atât în redarea fişierelor mp3, cât şi pe majoritatea posturilor radio. Căştile au o calitate medie, dar din păcate nu se pot schimba deoarece cablurile lor sunt încorporate în şnurul de la modulul radio FM.

CONCLUZIE

O soluţie bună pentru cei care îşi doresc un player mp3 cu radio FM accesibil din punctul de vedere al preţului. Poate fi o companie plăcută în drumurile către serviciu, în special datorită funcţiei FM.

Contact	
Distribuitor	Viami Computers
Telefon	021-327.72.45
Preţ / Garanţie	68$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Conectare	USB 1.1
Memorie flash	256MB
Card memorie	Nu
HDD	Nu
LCD	Da
FM	Da
Alimentare	Baterie AAA
Durată funcţionare	10 ore
Dimensiuni	90x30x15mm
Greutate	N/A
Performanţe	★★★★☆

Cameră video digitală

Genius G-Shot PalmDV310



G-Shot PalmDV310 este în esenţă un aparat foto digital cu senzor CMOS de 3.14 megapixeli. Lentilele sunt fixe, fără zoom optic. Pentru mărire se poate folosi zoom-ul digital 4X (în 10 paşi, din 0.3X în 0.3X). Are un design mai puţin obişnuit pentru un aparat foto, iar dimensiunile sunt de 82x82x32mm.

DOTĂRI

Ecranul LCD de 1.5" este rabatabil, sub el fiind amplasat panoul de comandă. Butoanele nu sunt intuitiv marcate. Mai mult decât atât, anumite funcţii au asociate alte semne decât cele standard. De exemplu, pentru vizualizarea înregistrării trebuie apăsat un buton marcat cu un pătrat roşu, semn ce indică de obicei comanda "stop". Bateriile şi cardul SD au acelaşi compartiment.

PERFORMANŢE

Rezoluţiile disponibile pentru fotografii sunt: 2720x2040 (prin interpolare), 2048x1536, 1600x1200, 1280x960. Poate fi folosit şi pe post de cameră Web, reportofon sau mediu de stocare. Fotografiile au o calitate slabă.

CONCLUZIE

O soluţie accesibilă pentru utilizatorii care îşi doresc un aparat foto digital care să poate fi folosit pentru înregistrări video sau pentru video - conferinţe Web.

Contact	
Producător	Ultra PRO Computers
Telefon	021-211.70.90
Preţ / Garanţie	93€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Lentile	F=9.6mm
Senzor	CMOS 3.0 megapixeli
Apertură	F3.0
ISO	100
Tip memorie externă	SD/MMC
Memorie internă	16MB
Format imagine	Jpeg
Format video	AVI
Rezoluţie maximă	2048x1536
Greutate	120g
Performanţe	★★★☆☆

Memorii DDR533

OCZ PC4200 Dual Channel Performance Series



Deși ar fi de preferat un kit de 1GB, OCZ PC4200 Dual Channel Performance Series impresionează prin frecvența mare de funcționare de 533MHz. Pentru atingerea acestei frecvențe tensiunea de alimentare trebuie să fie de minimum 2.8V. Lățimea de bandă indicată de SiSoft Sandra este de aproape 6.5GB/s. Modulele de memorie sunt răcite de radiatoare de cupru.

Contact	
Distribuitor	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-221.73.77
Preț / Garanție	129.17$ / lifetime
Detalii tehnice	
Capacitate	2x256MB
Timing-uri	CAS 3-4-4-8
Cachemem Read	5986MB/s
Cachemem Write	3258MB/s
SiSoft Sandra Read	6466MB/s
SiSoft Sandra Write	6324MB/s
Performanțe	★★★★★

Rack extern

DeVa DD-205QP



DeVa DD-205QP este un rack extern compatibil cu harddisk-urile PATA, dar și cu unitățile optice (CD ROM/DVD ROM). Conectorul USB 2.0 este amplasat pe partea din spate, în vecinătatea mufelor audio RCA. Răcirea harddisk-ului și a sursei este realizată cu ajutorul unui ventilator care elimină aerul cald din carcasa rack-ului.

Contact	
Distribuitor	Tape Computer
Telefon	021-330.57.83
Preț / Garanție	46$ / 12 luni
Detalii tehnice	
Conectare PC	USB 2.0
Interfață	PATA
Compatibil CD ROM/DVD ROM	Da
Sursă internă	43W
Ieșire audio	RCA stereo
Ventilator	Da
Performanțe	★★★★☆

Harddisk

Maxtor MaXLine Plus II 250GB



MaXLine Plus II 250GB nu este un harddisk rapid, însă capacitatea este suficientă pentru orice utilizator. Dacă achiziționați două astfel de harddisk-uri, este mai convenabil din punctul de vedere al prețului decât unul de 400GB. Mai mult decât atât, beneficiați în plus și de 100GB suplimentari.

Contact	
Distribuitor	Tape Computer / Ultra Pro Computers
Telefon	021-330.57.83 / 021-211.70.90
Preț / Garanție	140€ / 36 luni
Detalii tehnice	
Model	7Y250P0
Interfață	PATA 133
Capacitate	250GB
Capacitate efectivă	233.76GB
RPM	7200
Cache	8MB
Performanțe	★★★★☆

Încărcător acumulatori

UNiROSS Charger Li-Ion



Dacă ai un aparat foto sau o cameră video care își încarcă acumulatorul direct, fără a folosi un adaptor special, este bine să cauți o soluție pentru a putea folosi aparatul în timp ce încarci cea de-a doua baterie. UniROSS Charger Li-Ion ni s-a părut o alegere foarte bună, în special datorită gamei largi de acumulatori cu care este compatibil.

Contact	
Distribuitor	Advance Photo
Telefon	021-232.43.38
Preț / Garanție	50.05€ / 12 luni
Detalii tehnice	
Curent încărcare	1000mA
Număr adaptoare	5
Modele combatibile	64 tipuri principale
Voltaj intrare	12V curent continuu
Metodă încărcare	Curent constant / voltaj constant
Voltaj	3.6V, 3.7V, 7.2V, 7.4V
Performanțe	★★★★☆

Joystick

Logitech Attack 3 Joystick



Logitech Attack 3 Joystick este destinat în primul rând simulatoarelor de zbor. Are patru butoane configurabile pe manetă și șase pe bază. În partea de jos maneta are un manșon de cauciuc care amortizează impactul cu baza. Stabilitatea pe birou a fost foarte bună în timpul testelor datorită bazei solide și inserțiilor de cauciuc.

Contact	
Distribuitor	Ultra Pro Computers
Telefon	021-211.70.90
Preț / Garanție	23€ / 24 luni
Detalii tehnice	
Conectare PC	USB 1.1
Force feedback	Nu
Butoane programabile	4
Butoane programabile bază	6
Throttle	Da
Trigger	Da
Performanțe	★★★★☆

Carcasă

Chieftec BG-02B-B-B



Cu un design sobru, Chieftec BG-02B-B-B stă foarte bine din punctul de vedere al sistemului de răcire, fiind dotat cu canal separat de aerisire pentru procesor. Pe masca frontală găsim doi conectori USB 2.0 și doi audio. Sursa de alimentare are 360W și este răcită de două ventilatoare de 80mm a căror turație este contralată în funcție de temperatură.

Contact	
Distribuitor	Maguay Impex
Telefon	021-210.38.33
Preț / Garanție	75$ / 24 luni
Detalii tehnice	
Putere sursă	360W
Curent 12V	17A/15A
Dimensiuni (Lxlxh)	440x180x460mm
Greutate	9kg
Ventilatoare	2x80mm, 1x92mm
Material construcție	Oțel
Performanțe	★★★★☆

Creşteţi performanţa fără să mişcaţi un deget!

Sistemul inteligent de overclocking de la Asus permite creşterea performanţelor când aveţi mai multă nevoie.

ASUS mai oferă şi alte facilităţi AI Proactive

Stack Cool™ Overclocking mai rece şi zgomot mai puţin

Tehnologia Stack Cool foloseşte un mini PCB atasat PCB-ului plăcii de bază pentru a îndepărta căldura generată de componentele mari consumatoare de curent, rezultând o scădere a temperaturii cu 10° C. Acest concept fără ventilatoare permite menţinerea temperaturii la valori rezonabile în timpul overclocking-ului, având ca rezultat creşterea stabilităţii şi fiabilităţii sistemului.

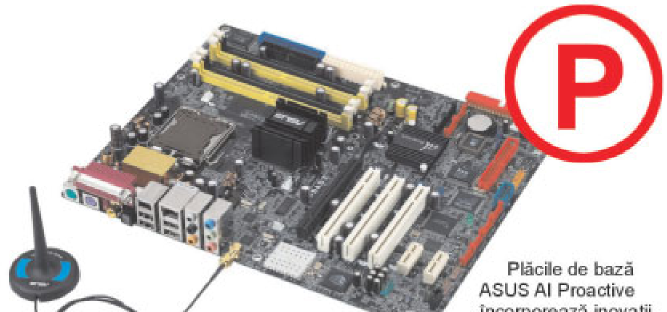
CPU Lock Free

CPU Lock Free deblochează multiplicatorul procesoarelor Intel. Utilizatorii cresc performanţele sistemelor fie prin creşterea frecvenţei FSB-ului, fie prin creşterea factorului de multiplicare, acesta din urmă fiind blocat pentru procesoarele Intel Pentium 4. Plăcile de bază ASUS oferă acum Lock Free, care permite modificarea factorului de multiplicare. Reducerea factorului de multiplicare permite creşterea frecvenţei FSB-ului fără a ridica frecvenţa de funcţionare a procesorului, îmbunătăţind astfel rata de transfer a datelor între procesor şi memoria RAM.

PEG Link

PEG (PCI Express Graphics) Link măreşte semnificativ performanţele plăcilor video care folosesc PCI Express. Platformele tradiţionale nu permit utilizatorilor modificarea performanţelor plăcilor grafice, driverele controlând practic nivelul de overclocking al acestora. PEG Link, o facilitate inclusă în BIOS, are ca scop eliminarea acestei restricţii, detectând automat configuraţia sistemului şi reglând parametrii corespunzători pentru a oferi o creştere semnificativă de performanţă pentru placa video.

www.asus.com



Plăcile de bază ASUS AI Proactive încorporează inovaţii inteligente pentru overclocking.

Nu vă pricepeţi la overclocking? Folosiţi facilităţile AI!

Nu contează cât de rapide sunt sau vor fi PC-urile, întotdeauna vor exista utilizatori care îşi vor dori mai multă viteză şi putere de procesare. Cel mai eficient mod de creştere a performanţelor şi de a afla adevăratul potenţial al PC-ului dumneavoastră rămâne overclocking-ul.

În trecut, overclocking-ul necesita un anumit nivel de cunoştinţe tehnice, fiind un proces complicat care presupunea modificarea frecvenţelor si ajustarea unor jumpere. Cu toate că în prezent overclocking-ul decurge mult mai simplu (cele mai multe setări făcându-se din BIOS), utilizatorii încă depind de experienţa dobândită prin încercări empirice pentru a putea realiza un overclocking eficient.

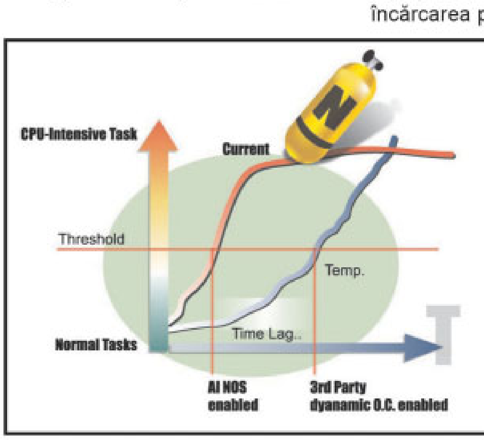
ASUS a introdus recent linia de plăci de bază AI (ASUS Intelligence) Proactive, care încorporează inovaţii inteligente pentru ridicarea performanţelor sistemului. Aceste facilităţi sunt uşor de accesat, activarea lor necesitând urmarea câtorva paşi simpli.

AI NOS detectează consumul de putere şi aplică overclocking-ul.

Combinaţiile diferite de plăci de bază, procesoare şi module de memorie necesită aplicarea unor setări diferite pentru overclocking, ceea ce poate pune în dificultate utilizatorii fără cunoştinţe tehnice.

AI NOS (Non-delay Overclocking System) este un mecanism automat de overclocking disponibil pentru plăcile de bază ASUS echipate cu chipset-urile 915 şi 925 de la Intel. Fără să mişcaţi un deget, acest sistem monitorizează inteligent încărcarea procesorului şi creşte performanţa acestuia. Adio setări complicate!

Sistemele de overclocking oferite de ceilalţi fabricanţi de plăci de bază măsoară temperatura procesorului. Totuşi, o temperatură mare nu înseamnă întotdeauna şi o încărcare mare a procesorului. Un procesor care lucrează în condiţii de încărcare maximă are nevoie de un anumit timp pentru a se încinge, ceea ce înseamnă că încărcarea procesorului e posibil să revină la valori normale înainte ca acest sistem bazat pe măsurarea temperaturii să devină activ. AI NOS, în schimb, monitorizează încărcarea procesorului prin detectarea puterii consumate de acesta. Procesoarele consumă mai mult curent la încărcare maximă, şi, astfel, AI NOS măreşte eficient performanţele sistemului, atunci când este mai mare nevoie.

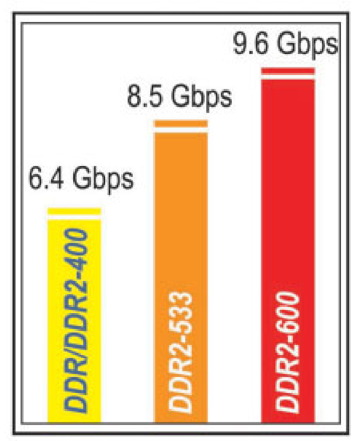


AI NOS detectează consumul de putere al procesorului şi măreşte performanţele când este nevoie

În exclusivitate suport nativ pentru DDRII 600

Memoria este un alt aspect foarte important de care trebuie ţinut cont pentru îmbunătăţirea performanţelor. Întrucât chipset-urile 915 si 925 suportă nativ maxim DDRII 533, utilizatorii trebuie să crească frecvenţa FSB-ului pentru a se bucura de performanţele oferite de memoriile DDRII 600. Din păcate, cele mai multe sisteme nu suportă acest tip de overclocking al FSB-ului.

Plăcile de bază ASUS cu AI Proactive, folosind o tehnologie superioară, suportă în mod nativ memoriile DDRII 600, chiar dacă folosesc chipset-urile 915 si 925. Nu este nevoie să modificaţi frecvenţa FSB-ului. Tot ce aveţi de făcut pentru a beneficia de creşterea de performanţă este să instalaţi modulele de memorie DDRII 600 pe placa de bază ASUS cu AI Proactive.



DDRII 600 oferă o lăţime de bandă mai mare pentru memorie

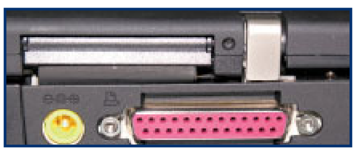
După ce ne-am ocupat de memorie şi de procesor, cei doi factori principali care determină performanţele sistemului, nu e de mirare că multe laboratoare de testare hardware spun despre plăcile de bază ASUS AI Proactive că sunt cele mai bune soluţii pentru overclocking-ul chipset-urilor 915 şi 925 de la Intel.

IBM ThinkPad T42

Un notebook pentru cei foarte exigenţi



THINKPAD T42 ESTE PRIMUL MODEL IBM bazat pe procesorul Intel Dothan. Are carcasa din magneziu şi dispune de un sistem de autentificare prin amprentă digitală. ThinkPad T42 este disponibil în două versiuni în funcţie de diagonala ecranului: 14.1” şi 15.1”. Restul configuraţiei este identic, iar diferenţa de preţ între cele două versiuni este de numai 30$.



PRIMA IMPRESIE

Mi-a plăcut în mod deosebit acurateţea touch-pad-ului. ThinkPad T42 este dotat şi cu TrackPoint, pentru cei obişnuiţi cu acest sistem de navigare.

PERFORMANŢE

În PCMark04 rezultatul de 3054 reflectă un sistem performant şi echilibrat, un notebook ideal pentru oamenii de afaceri.



PORTABILITATE

Are o baterie 6 cell Lithium-Ion ce împreună cu tehnologia Centrino este capabilă să asigure o autonomie impresionantă. Subţire şi cu o greutate de numai 2.4kg, ThinkPad T42 este un notebook pe care poţi să-l iei cu tine oriunde te-ai deplasa.

DOTĂRI

Nu dispune de conectori Firewire şi are doar două porturi USB 2.0. Pe



rama ecranului, în partea superioară, este montată o lampă cu rolul de iluminare a tastaturii, funcţie utilă celor care vor să lucreze în condiţii de întuneric.

CONCLUZIE

Un notebook pentru utilizatorii exigenţi ce îşi doresc un sistem cu autonomie ridicată.

Liviu Marica



Detalii tehnice	
Procesor	Pentium M 1.7GHz
Chipset	855PM
Memorie RAM	512MB DDR333
BIOS	IBM v3.13 (1RETDHWW)
Display	15.1”
Rezoluţie maximă TFT	1024x768
Rezoluţie maxima CRT	2048x1536
Placă grafică	ATI Mobility Radeon 7500
HDD	40GB
Modem	IMB 56K
Reţea	Intel PRO/1000 Gigabit
FDD	Nu
Unitate optică	Combo CD Writer/DVD
PCMCIA	1
Docking station	Dock II/Port Replicator II
Firewire (IEEE 1394)	Nu
USB 2.0	2
TV-Out	Da
Infrard port (IrDA)	Da
Wireless	IEEE 802.11g
Conector VGA	Da
Port paralel	Da
Port serial	Nu
Audio	SoundMAX
Bluetooth	Da
Baterie	6 cell Lithium-Ion
Sistem de operare	Windows XP Professional
Dimensiuni	329x268x31mm
Greutate	2.4kg

Teste Autonomie	
Aplicaţii 3D	1 oră şi 45 minute
Aplicaţii audio	3 ore şi 20 minute
Test Mobile PC	2 ore şi 6 minute

Teste performanţe	
SiSoft Sandra 2004 CPU Dhrystone	6560
SiSoft Sandra 2004 CPU Whetstone	2985
SiSoft Sandra 2004 Memory Inc	1208
SiSoft Sandra 2004 Memory Float	1210
SiSoft Sandra 2004 HDD	30MB
PC Mark04	3054
3DMark2001 1024x768	3842

Contact	
Preţ	2060.10$
Distribuitor	Tornado Sistems
Telefon	021-206.77.40
Garanţie	36 luni
Web	www.tornado.ro

Kyocera FS-1018MFP

Multifuncţional de cursă lungă



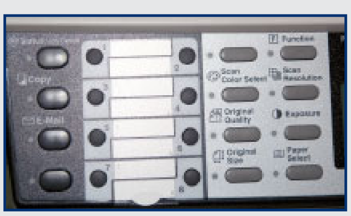
KYOCERA FS-1018MFP ESTE PRIMA imprimantă multifuncţională bazată pe tehnologia ECOSYS, ce garantează faptul că FS-1018MFP înregistrează cel mai mic cost total de exploatare în clasa sa şi diminuează impactul asupra mediului înconjurător.

PRIMA IMPRESIE

Panoul de comandă are în centru un ecran LCD iluminat (pe şase linii) şi 45 de butoane. Pentru copiere expunerea se poate seta pe modul automat sau manual (şapte paşi). În funcţie de tipul de document se poate alege una dintre variantele: text+foto, text sau foto. Kyocera Mita a dezvoltat o tehnologie proprie, numită ECOSYS, care reduce substanţial costul total de utilizare a imprimantelor.

TEHNOLOGII

Conceptul de bază al noii tehnologii, care este aplicată în proiectarea şi producerea tuturor componentelor imprimantei, inclusiv cilindru,



developer şi toner, este maximizarea duratei de viaţă. Prin urmare, Kyocera ECOSYS extinde durata de viaţă a cilindrilor către durata de viaţă a imprimantelor (trei ani sau până la 100.000 de pagini), singurul consumabil fiind tonerul. Rezultatul



este o evidentă reducere a costurilor de operare, eliminându-se risipa şi costurile specifice imprimantelor laser convenţionale care necesită înlocuirea simultană a cilindrului, developer-ului, cleaner-ului şi a toner-ului. Kyocera a proiectat toate produsele astfel încât întreţinerea de rutină să fie cât mai rapid şi uşor de realizat, reducându-se timpii morţi, de nefuncţionare a echipamentelor, precum şi costurile directe şi indirecte de service.

CONCLUZIE

Kyocera FS-1018MFP reprezintă o soluţie bună pentru birourile care au nevoie de un multifuncţional performant. Durata mare de viaţă a componentelor este un avantaj important.

Liviu Marica

Detalii tehnice	
Funcţii	Imprimantă laser monocrom, scanner, copiator monocrom
Dimensiuni	496x421x385mm
Greutate	14.5kg

Specificaţii imprimantă	
Memorie	96MB (maximum 320MB)
Format pagină	A4
Viteză tipărire monocrom	18ppm
Viteză tipărire color	N/A
Conectare	USB 2.0, paralel, reţea
Controller limbaje printare	PRESCRIBE
Tehnologii de printare	Laser monocrom
Rezoluţie	2.400x600dpi
Nivel zgomot printare	65dB(A)
Pagini pe lună	10.000
Tipărire duplex	Da
Capacitate totală tăvi	300 (maximum 550)
Prima pagină	8s
Perioadă Warm-up	30s

Specificaţii scanner	
Rezoluţie	600dpi
Adâncime de culoare	32biţi
Tonuri de gri	256
ADF	Nu
Compatibilitate	Twain
Metodă	Color

Specificaţii copiator	
Viteză copiere monocrom	18ppm
Viteză copiere color	N/A
Rezoluţie monocrom	600dpi
Copii multiple	1-999
Redimensionare copie	50%-200%

Contact	
Preţ	610€
Distribuitor	Scop Computers
Telefon	021-231.90.11
Garanţie	24 luni
Web	www.scop.ro

HARDMAIL

Soluţia problemelor tale tehnice

"Am experimentat stabilitatea plăcilor de bază ce au alimentarea cu mufă de 24 de pini atât cu surse care oferă cuplă de 24 de pini, cât şi cu surse care au cuplă de 20 de pini. Nu am observat diferenţe de stabilitate între cele două cazuri."

››› IMI DORESC UN OVERCLOCKING MAI MARE ›››

Autor: Lintz Adrian

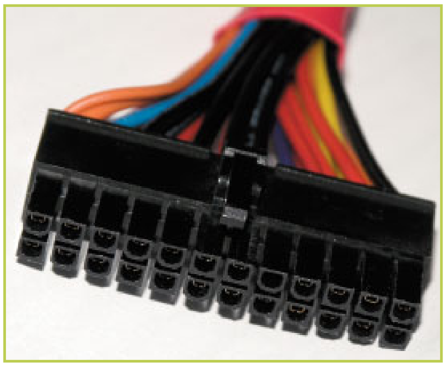
Am următorul sistem: placă de bază Gigabyte GA 7N400-L, procesor AMD Athlon XP Barton 2500+, cooler Titan (inserţie de cupru, reglaj turaţie), 256MB DDR PC 3200 Hynix, harddisk Seagate 80GB 7200rpm (2MB cache), placă video GeForce4 MX 440 8X (64MB, 128 biţi), sursă de 400W (no name), CD Writer LG 52x/24x/52x şi placă de sunet Creative Sound Blaster Live! 5.1. Am încercat un overclocking al procesorului la 3000+ fără probleme. Overclocking-ul a fost făcut prin urcarea FSB-ului de la 166MHz la 195MHz (deoarece multiplicatorul este blocat) şi a voltajului de la 1.7V la unul cu 7.5% mai mare. La urcarea FSB-ului la 200MHz el rulează la 3200+ (2200MHz), dar nu este stabil chiar dacă am mărit voltajul de la 1.7V cu 10%. Se blochează în full load. Menţionez că restul sistemului rezistă overcloking-ului la 3000+ (rulez 3DMark2003 fără probleme). De altfel, nu sunt probleme cu restul sistemului nici la overclocking-ul la 3200+ datorită faptului că, placa de bază fiind cu chipset nForce2 Ultra, PCI-ul are frecvenţa exactă, nemodificabilă, de 33MHz, iar AGP-ul l-am setat din BIOS la 66MHz şi RAM-ul la 400MHz (3-3-3-8). Problema mea sigur nu este din cauza cooler-ului deoarece la turaţie maximă (4800rpm) cooler-ul este destul de rece (la 3000+ full load are 50°C). Ce aş putea să fac pentru ca procesorul meu să ruleze la 3200+? Sau cum aş putea să deblochez multiplicatorul procesorului?

XtremPC: Nu ne-ai spus ce temperatură înregistrezi atunci când ridici valoarea FSB-ului la 400MHz. Noi credem că eşecul este cauzat de cooler-ul Titan (un produs pe care nu-l recomandăm doritorilor de overclocking). Dacă doreşti să te aventurezi în deblocarea multiplicatorului, atunci link-ul următor te va ajuta: http://fab51.com/cpu/barton/athlon-e24.html. Citeşte cu atenţie instrucţiunile şi ai grijă să nu îţi distrugi procesorul!

››› ROLUL CELOR 24 DE PINI ›››

Autor: Covase Armand Alexandru

Am comandat o placă de bază Gigabyte 8i915P DUO cu CPU Intel Pentium 4 la 3.0GHz pe Socket LGA775 şi o placă video WinFast FX6600 GT. La ce foloseşte alimentarea plăcii de bază pe 24 de pini? Este necesar să ai o sursă care să fie cu cuplă pe 24 de pini? Am căutat la toate magazinele online pe care le-am găsit şi nu au aşa ceva, comercializează sisteme cu plăci de bază care folosesc alimentare pe 24 de pini, dar sunt livrate cu surse normale. Singura variantă este să achiziţionez o sursă de alimentare scumpă (3-5 milioane lei) şi nu dispun deocamdată de suma aceasta de bani.



XtremPC: Funcţiile celor patru pini suplimentari sunt: +3.3V, +5V, +12V şi un fir de masă. Teoretic, cei patru pini suplimentari asigură o putere mai mare

INTRA IN CONTACT!

Posta:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1

E-mail:
hardmail@xtrempc.ro

Dacă aveţi probleme cu calculatorul sau simţiţi pur şi simplu că sistemul este pe cale să o ia razna, înainte să îl condamnaţi la moarte, daţi-ne un mesaj!

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: DISCUTII HARDWARE

A face sau a nu face... upgrade

În ecuaţie sunt date următoarele componente existente: Pentium 4 2.8GHz Prescott, ASUS P4C800-E Deluxe, GeCube Radeon 9800 Pro 128MB. Se intenţionează schimbarea lor cu următoarele: Athlon64 3000+, Gigabyte GA-K8NXP-SLI, Gigabyte X800XT 256MB GDDR3. Ca alternativă la placa de bază am găsit un MSI K8N SLI Platinum. Placa video nu prea mă încântă, dar nu am găsit nici un model de GeForce 6800 cu 256MB GDDR3 pe PCI Express. Sugestii? *Ahriman*

Eu nu cred că merită. Şi aşa e un sistem destul de bun, care merge foarte bine cu programele de azi. Eu zic să mai aştepţi, să mai strângi bani şi apoi să-ţi iei ceva de ultimă generaţie. *Master_of_Ice*

Eu zic că poţi să faci liniştit acest upgrade. Faptul că ai avut un Radeon 9800 Pro şi acum vrei X800XT sau 6800 GT sau Ultra demonstrează faptul că gaming-ul este prioritar. În acest caz, sistemul spre care vrei să te orientezi este din toate punctele de vedere superior. Platforma Socket 939 cu PCI Express şi SLI este de viitor (poţi să schimbi procesorul mai târziu cu un 3500+ sau poate vei avea noroc şi nu va trebui să schimbi placa de bază pentru viitoarele procesoare dual core). Cât despre plăcile de bază, îţi recomand varianta de la MSI (cele bazate pe nForce3 se descurcă bine, iar modelele bazate pe nForce4 nu cred că vor face excepţie). Sigur, nici varianta de la Gigabyte nu e "de lepădat". *2hacku*

Mi se pare o investiţie inutilă, mai ales la ce configuraţie ai în prezent. Eu zic să mai aştepţi măcar o jumătate de an, deoarece în acest timp componentele se vor ieftini şi chiar nu cred că există joc sau ceva să nu meargă pe o configuraţie ca a ta, cea din prezent. *karnak*

S-a mai discutat pe forum despre faza cu amânarea. Tot timpul va apărea ceva mai bun şi ţi se va spune să mai aştepţi. Era de aşteptat acum o jumătate de an, când încă nu apăruseră plăcile de bază şi procesoarele pe Socket 939. Dar de ce nu te încântă placa video? O opţiune mai bună ar fi un 6800 GT acum sau cu încă unul mai încolo pentru SLI. *poe*

FORUM: UNITATI OPTICE

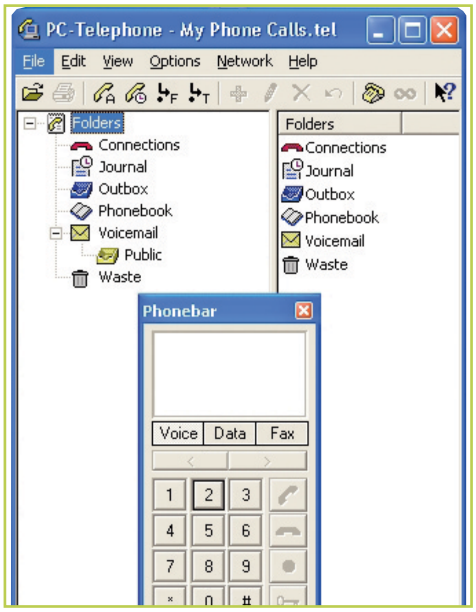
DVD blank eProformance 8x

Am distrus câteva blank-uri eProformance DVD-R pe care le-am scris la 8X. Nu am de multă vreme DVD Writer-ul (TEAC DV-W516GA) şi până acum nu am avut probleme. Am mai scris pe eProformance, dar mai mult la 4X. Acum am stricat trei DVD-uri la rând. Le scrie normal şi când ajunge la "data verification" (Nero 6.6.0.3) găseşte sectoare stricate. Acum am scris un TDK şi pare totul în regulă. A mai avut cineva probleme cu eProformance? Sunt slabe calitativ sau are writer-ul meu ceva? Nu am avut nici o problemă cu Traxdata 8X. *crazyquark*

Problema e că au o calitate slabă. Şi eu am păţit la fel când am încercat să le scriu la 8X cu un Nec ND2510. O parte a mers, însă se citesc greu la sfârşit, iar o parte sunt pline la sfârşit de sectoare defecte. Însă scrise la 4X şi chiar la 6X sunt OK. Încearcă Memorex 8X. Am scris din mai multe loturi la 8X şi nu au avut probleme. *razvanescu*

Eu cu ASUS-ul meu am scris deja vreo patru eProformance la 8X şi nu am probleme cu nici unul. *Zolly*

pentru alimentarea plăcilor video direct prin slot-ul PCI Express. Am experimentat stabilitatea plăcilor de bază ce au alimentarea cu mufă de 24 de pini atât cu surse care oferă cuplă de 24 de pini, cât şi cu surse care au cuplă de 20 de pini. Nu am observat diferenţe de stabilitate între cele două cazuri. Chiar dacă sursele de calitate sunt mult mai scumpe decât cele "no name", îţi recomand să faci un efort financiar prin care te vei păzi de multe neplăceri.



››› TELEFON DE PE COMPUTER ›››

Autor: Alin

De unde pot să iau un program gratuit cu ajutorul căruia să pot da telefon de pe PC? Am Internet prin dial-up. Şi vreau să vorbesc de pe PC, şi nu de pe telefonul meu fix.

XtremPC: **Nu este o problemă hardware, aşa că pentru a afla un răspuns am apelat la colegul nostru Andrei. El ne-a sugerat programul PC-Telephone. Îl poţi downloada de la adresa: http://www.pc-telephone.com /free-phone.htm.**

››› RECUPERARE DE DATE DE PE CD-RW ›››

Autor: Robi

Am şters din greşeală un CDRW cu opţiunea Quick Erase (din programul Nero). Aş vrea să ştiu dacă se mai pot recupera datele de pe acest CD şi, dacă da, cu ce program.

XtremPC: **Chiar dacă la prima vedere pare o problemă simplă deoarece datele nu sunt şterse efectiv de pe disc, lucrurile sunt foarte complicate. Problemele sunt cauzate de faptul că din fabricaţie unităţile CD/DVD nu pot citi datele de pe disc dacă nu este prezentă nici o sesiune. Prin urmare, dacă discul a fost şters folosind opţiunea Quick Erase, nu mai există înregistrată nici o sesiune, iar programele de recuperare a datelor nu pot "convinge" unitatea CD/DVD să citească sectoarele respective. Firmele specializate în recuperarea datelor de pe harddisk-uri sau discuri CD/DVD dispun de unităţi CD/DVD modificate. Preţul cerut de aceste firme (în jur de 400$) nu se justifică dacă datele nu sunt atât de importante. La adresa http://club.cdfreaks.com/lite/t-89325 există o discuţie pe această temă în care un utilizator scrie că a reuşit recuperarea datelor de pe un CD-RW şters cu opţiunea Quick Erase fără să folosească o unitate CD/DVD modificată. El povesteşte că a creat o altă sesiune pe discul CD-RW şters, apoi a pornit scrierea a 650MB de date cu programul Nero. După ce operaţia de scriere lead-in s-a terminat, a întrerupt brusc calculatorul (de la butonul "reset" sau prin abandonarea operaţiei de scriere). Astfel, programul IsoBuster 1.5 a putut citi de pe disc sectoarele cu datele iniţiale şi a putut realiza un fişier tao de 650MB. În următoarea etapă a folosit programul MultiRipper 2.80 pentru a extrage din imaginea creată cu IsoBuster 1.5 fişierele de tip jpg, png, bmp, wav etc. Pentru recuperarea fişierelor mp3, extensia fişierului-imagine a fost schimbată din tao în mp3. După aceea, cu ajutorul programului Winamp, a fost creat un singur fişier wav, editat ulterior cu Adobe Audition pentru recuperarea melodiilor.**

››› SFATURI PRIVINF RADEON 9800 PRO ›››

Autor: Cosmin

Vreau un sfat privind placa video Radeon 9800 Pro de la Sapphire. Din câte am citit pe pagina producătorului sau pe alte pagini cu teste de plăci video, acestea scriau că specificaţiile plăcii pe care vreau să o achiziţionez sunt: frecvenţe 380/680, memorii Samsung pe 2.8ns. Mai multe detalii nu mai dau, în afară de faptul că are 128MB DDR. Ce aş dori să ştiu este dacă această placă face faţă jocurilor cu motoare noi gen Half-Life 2, DOOM 3 etc. Dar când spun să facă faţă mă refer la detalii şi rezoluţii mari. Am văzut într-adevăr testele voastre în revistă cu placa de mai sus, dar nu şi pe jocurile nou-apărute. Nu ştiu ce aş mai putea spune decât că sistemul meu actual este: procesor Athlon XP 1700+, Albatron KX18DPRO2 (câştigată la revista voastră), memorie Kingmax 256MB DDR (or să fie 512MB în curând), sursă 400W (dar slabă, după părerea mea) şi o placă video FX5200 cu 64MB DDR pe 128 biţi (care nu mai face faţă cerinţelor mele).

XtremPC: **Radeon 9800 Pro se încadrează acum în clasa mainstream. De exemplu, în Half-Life 2, pentru a rula fluent la o rezoluţie de 1024x768, vei avea nevoie de un procesor puternic (minimum Barton 2500+) şi de 1GB RAM. Totuşi, puterea lui Radeon 9800 Pro este limitată comparativ cu noile plăci video, ce sunt de peste două ori mai rapide.**

Liviu Marica

TOPDVD+RW

		Verdict	Notă CD	Notă DVD	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1	Plextor PX-716A	2.584	2.233	2.528	3.250	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X8X, DVD DL: 4X, IDE, 8MB	123.71€	XPC61
2	ASUS DRW-1604P	2.432	2.287	2.451	2.600	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB	102$	XPC59
3	Plextor PX-712A	2.411	2.423	2.528	2.100	DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 12X4X, IDE, 8MB	96.86€	XPC59
4	Lite-On SOHW-1633S	2.407	2.418	2.514	2.120	DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB	79€	XPC59
5	MSI DR16-B	2.390	2.441	2.319	2.495	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB	66€	XPC59
6	LG GSA-4160B	2.386	2.386	2.393	2.370	DVD: 16X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, DVD-RAM: 5X, 2MB	89.28€	XPC59
7	NEC ND-3500A	2.374	2.208	2.464	2.400	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB	79€	XPC59
8	Pioneer DVR-108	2.370	2.209	2.454	2.400	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 4X, IDE, 2MB	107.8$	XPC59
9	BenQ DW1620	2.323	2.615	2.069	2.520	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, DVD DL: 2.4X, IDE, 2MB	99$	XPC59
10	TEAC DV-W512G	2.312	2.538	2.391	1.775	DVD: 12X, DVD-R/RW: 8X4X, DVD+R/RW: 12X4X, IDE, 2MB	80.15€	XPC59
11	BenQ DW1610	2.277	2.423	2.151	2.375	DVD: 16X, DVD-R/RW: 16X4X, DVD+R/RW: 16X4X, IDE, 2MB	74.9$	XPC59

TOPSOCKETA

		Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1	ASUS A7N8X-E Deluxe	7.539	3.122	3.747	0.670	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, LAN+Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	97€	XPC55
2	Albatron KX18DS Pro II	7.530	3.117	3.703	0.710	nForce2 Ultra 400, 8 USB 2.0, 2 Firewire, LAN+Gigabit LAN, SPDIF	93.09$	XPC59
3	ABIT NF7-S v2.0	7.509	3.140	3.759	0.610	nForce2 Ultra 400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	106.9$	XPC55
4	Gigabyte GA-7NNXP	7.508	3.081	3.727	0.700	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, LAN+Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	151.4$	XPC55
5	MSI K7N2 Delta2 Platinum	7.495	3.129	3.736	0.630	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, SPDIF	89€	XPC58
6	MSI K7N2 Delta-L	7.453	3.148	3.765	0.540	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, LAN	70.4€	XPC55
7	EPoX EP-8RDA3+	7.449	3.084	3.715	0.650	nForce2 Ultra 400, 8 USB 2.0, 2 Firewire, 2xLAN, Serial ATA, RAID	82€	XPC55
8	Gigabyte GA-7N400 Pro2	7.448	3.089	3.729	0.630	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	107.1$	XPC55
9	ABIT AN7	7.425	3.090	3.735	0.600	nForce2 Ultra 400, 4 USB 2.0, Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	118.8$	XPC55
10	EPoX EP-8RDA3I	7.279	3.076	3.713	0.490	nForce2 Ultra 400, 4 USB 2.0, LAN	64.69$	XPC55
11	Gigabyte GA-7N400	7.262	3.095	3.717	0.450	nForce2 Ultra 400, 6 USB 2.0	61€	XPC55
12	Chaintech Summit CT-7NJL4	7.247	3.088	3.719	0.440	nForce2 Ultra 400, 2 USB 2.0, LAN	58$	XPC55
13	Jetway N2PAP-LITE	7.217	3.133	3.644	0.440	nForce2 400, 2 USB 2.0, LAN	44€	XPC55
14	ASUS A7V880-EAYZ	7.136	3.039	3.497	0.600	VIA KT880, 6 USB 2.0, S/PDIF, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	81.09$	XPC57
15	MSI KT6V-LSR	7.086	3.022	3.514	0.550	KT600, 6 USB 2.0, LAN, Serial ATA, RAID	66€	XPC55
16	A7V600 EAY	7.029	2.988	3.451	0.590	KT600, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	76.69$	XPC55
17	Gigabyte GA-7VT600 1394	6.993	2.975	3.438	0.580	KT600, 6 USB 2.0, 2 Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	74.8$	XPC55

TOPSOCKET478

		Verdict	Performanțe sintetice	Performanțe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preț	Testat în
1	Intel D865GRH	8.028	3.502	3.926	0.600	I865G, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA	119$	XPC57
2	ASUS P4R800-V Deluxe EAY	7.892	3.406	3.765	0.720	Radeon 9100 IGP, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 1 Firewire, Gigabit LAN, TV-Out	106.7$	XPC58
1	DFI INFINITY 875	6.957	3.468	3.424	0.065	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, CSA Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	N/A	XPC49
2	EPoX EP-4PDA2+	6.839	3.401	3.372	0.066	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	146$	XPC48
3	EPoX EP-4PDA5+	6.829	3.333	3.433	0.063	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID	129.38$	XPC55
4	EPoX EP-4PGMI	6.828	3.413	3.365	0.049	I865G, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, LAN, Serial ATA	108.3$	XPC48
5	Soltek SL-87CW-FL	6.817	3.411	3.341	0.065	I875P, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA, RAID, Firewire	169$	XPC52
6	ABIT AI7	6.781	3.401	3.317	0.064	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 3 Firewire, LAN, Serial ATA, RAID	114.14€	XPC51
7	ECS Photon PF1 Lite	6.765	3.376	3.334	0.055	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, LAN, Serial ATA	102.6$	XPC49
8	Gigabyte GA-8IG1000	6.751	3.387	3.310	0.054	I865G, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Serial ATA	82.8€	XPC54
9	Acorp 4865PE	6.686	3.347	3.287	0.051	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, LAN, Serial ATA	79.9$	XPC48
10	Soltek SL-86SPE2	6.678	3.353	3.277	0.048	I865PE, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, Serial ATA	97.5$	XPC50
11	MSI 865PE Neo2-PFS Platinum	6.658	3.385	3.216	0.057	I865PE, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, Gigabit LAN, Serial ATA	97.4€	XPC54
12	ASUS P4P800S-E Wireless Edition	6.587	3.172	3.353	0.062	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, 2 Firewire, Gigabit LAN, Serial ATA	140$	XPC49
13	Soltek SL-PT880E-RL	6.530	3.276	3.200	0.054	VIA PT880, 800MHz, DDR400, 4 USB 2.0, LAN, Serial ATA, RAID	81$	XPC52
14	ASUS P4P800S-EAY	6.473	3.149	3.272	0.051	I848P, 800MHz, DDR400, 6 USB 2.0, LAN, Serial ATA	85.2$	XPC48

foarte bun · bun · satisfăcător · slab · foarte slab

TOP TV TUNERE

	Verdict	Calitate imagine	Calitate captură	Dotări	Software	Accesorii	Documentaţie	Detalii tehnice	Preţ	Testat în
Interne										
1 Leadtek WinFast PVR2000	93.75	96	98	93	93	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23882-19	97.9€	XPC57
2 Leadtek WinFast DV2000	93.65	96	95	98	92	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	74.8€	XPC53
3 V-Stream DV/AV Expert TV Stereo	92.95	96	95	90	93	92	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	83$	XPC53
4 Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	92.45	96	95	90	92	90	80	Conectare PCI, Conexant CX23881-19	62.7€	XPC53
5 ASUS TV FM Card	92.35	95	95	91	92	90	80	Conectare PCI, Philips SAA 7135HL/101	34€	XPC59
6 Compro VideoMate TV Gold Plus	92.30	96	90	98	89	91	80	Conectare PCI, Philips SAA 7133	59$	XPC55
7 Pinnacle PCTV Pro	91.75	94	95	90	90	90	80	Conectare PCI, Conexant 878A	89€	XPC53
Externe										
1 Leadtek WinFast TV USB II	85.10	82	80	90	87	85	80	Conectare USB 2.0	86.9€	XPC55
2 Hercules Smart TV USB2	85.00	82	82	90	85	90	80	Conectare USB 2.0	59€	XPC61
3 Items MuchTVUSB2.0	84.40	81	80	90	85	90	80	Conectare USB 2.0	75.9$	XPC53
4 V-Stream Xpert TV_PVR USB 2.0	76.50	76	72	68	93	80	80	Conectare USB 2.0	64.9$	XPC53
5 AverMedia AverTV Box3	75.05	99	N/A	89	N/A	91	80	Conectare VGA, stand alone	72.51€	XPC53
6 PixelView PlayTV Box3	72.30	85	N/A	92	N/A	85	80	Conectare VGA, stand alone	96$	XPC56

TOP PLĂCI VIDEO

	Verdict	Performanţe sintetice	Performanţe jocuri	Dotări	Detalii tehnice	Preţ	Testat în
High end							
1 Club3D Radeon X800 XT	7.320	0.726	6.494	0.100	Radeon X800 XT, 256MB GDDR3, chipset/memorie 500/1000MHz, TV-Out, VIVO	561.05$	XPC61
2 Leadtek A400 Ultra TDH	7.310	0.800	6.400	0.110	GeForce 6800 Ultra, 256MB (256 biţi), GPU/RAM: 425/1100MHz, 2xDVI	589€	XPC56
3 ASUS AX800PRO/TVD/N/256M/A	6.908	0.673	6.120	0.115	Radeon X800 Pro, 256MB GDDR3, chipset/memorie 475/900MHz, VIVO, DVI	524.3$	XPC61
4 Gigabyte GV-N68T256DH	6.787	0.719	5.957	0.110	GeForce 6800 GT, 256MB (256 biţi), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	364€	XPC61
5 Leadtek WinFast A400 GT TDH	6.715	0.722	5.883	0.110	GeForce 6800 GT, 256MB (256 biţi), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	394.9€	XPC58
6 GeCube Radeon X800 Pro	6.605	0.645	5.880	0.080	Radeon X800 Pro, 256MB (256 biţi), GPU/RAM: 475/900MHz, DVI, TV-Out	427.9€	XPC56
7 Club3D CGA-PX86TVD	6.589	0.644	5.870	0.075	Radeon X800 Pro, 256MB (256 biţi), GPU/RAM: 475/900MHz, DVI, TV-Out	N/A	XPC56
8 Sapphire Radeon X800 Pro	6.574	0.645	5.815	0.115	Radeon X800 Pro, 256MB GDDR3, GPU/RAM: 475/900MHz, TV-Out, DVI	464$	XPC57
9 Point of View GeForce 6800 GT	6.572	0.708	5.749	0.115	GeForce 6800 GT, 256MB (256 biţi), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	495$	XPC59
10 PNY Verto GeForce 6800 GT	6.566	0.709	5.762	0.095	GeForce 6800 GT, 256MB (256 biţi), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	411€	XPC59
11 ASUS V9999 Gamer Edition	6.160	0.660	5.385	0.115	GeForce 6800, 256MB (256 biţi), GPU/RAM: 350/1000MHz, DVI, TV-Out	464$	XPC57
12 Leadtek A400 TDH	5.207	0.620	4.483	0.105	GeForce 6800, 128MB (256 biţi), GPU/RAM: 325/700MHz, DVI, TV-Out	369€	XPC56
13 Leadtek WinFast A400 LE TDH	4.290	0.492	3.688	0.110	GeForce 6800 LE, 128MB (128 biţi), GPU/RAM: 300/700MHz, DVI, TV-Out	236.5€	XPC60
14 GeCube Radeon 9800 Pro	4.080	0.459	3.541	0.080	Radeon 9800 Pro, 128MB (256 biţi), GPU/RAM: 380/680MHz, DVI, TV-Out	N/A	XPC56
15 Leadtek A380 Ultra TDH MyVIVO	4.032	0.488	3.429	0.115	GeForce FX 5950 Ultra, 256MB (256 biţi), GPU/RAM: 475/950MHz, DVI, VIVO	328.9€	XPC56
Mainstream							
1 Leadtek WinFast A6600 GT TDH	5.208	0.572	4.521	0.115	GeForce 6600 GT, 128MB, chipset/memorie: 500/900MHz, VIVO, DVI	181.5€	XPC62
2 Inno3D GeForce FX 5900 XT	3.302	0.412	2.775	0.115	GeForce FX 5900 XT, 128MB DDR, GPU/RAM: 400/700MHz, TV-Out, DVI	199.01$	XPC54
3 Club3D CGA-X968TVD	2.803	0.328	2.395	0.080	Radeon 9600 XT, 128MB (128 biţi), GPU/RAM: 500/675MHz, DVI, TV-Out	177.71$	XPC56
4 Club3D CGA-S988TVD	2.319	0.303	1.941	0.075	Radeon 9800 SE, 128MB (256 biţi), GPU/RAM: 380/680MHz, DVI, TV-Out	174.96$	XPC56
5 Leadtek A360 Ultra TDH	2.305	0.311	1.899	0.095	GeForce FX 5700 Ultra, 128MB (128 biţi), GPU/RAM: 475/950MHz, DVI, TV-Out	160.6€	XPC56
6 GeCube GC-R9559GU-C3	1.954	0.251	1.613	0.090	Radeon 9550, 128MB (128 biţi), GPU/RAM: 400/500MHz, DVI, TV-Out	81.4€	XPC58
7 Sapphire Radeon 9600 256MB	1.817	0.208	1.509	0.100	Radeon 9600, 256MB (128 biţi), GPU/RAM: 325/380MHz, DVI, TV-Out	122.04$	XPC58
8 Club3D CG3-S86TVD	1.786	0.210	1.506	0.070	DeltaChrome S8, 256MB (128 biţi), GPU/RAM: 300/600MHz, DVI, TV-Out	N/A	XPC56
9 Club3D Radeon 9550	1.703	0.176	1.426	0.100	Radeon 9550, 256MB (128 biţi), GPU/RAM: 249/398MHz, DVI, TV-Out	99.74$	XPC60
10 Inno3D GeForce FX5700LE	1.362	0.168	1.089	0.105	GeForce FX 5700 LE, 128MB (128 biţi), GPU/RAM: 225/400MHz, DVI, TV-Out	110.91$	XPC58
11 Inno3D GeForce FX 5500	1.093	0.110	0.877	0.105	GeForce FX 5500, 128MB DDR, GPU/RAM: 270/405MHz, TV-Out, DVI	84.58$	XPC57
1 Gigabyte GV-N595U-GT	7.051	2.330	4.611	0.110	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 520/950MHz, DVI, VIVO	489$	XPC54
2 Leadtek A380 Ultra TDH MyVIVO	6.898	2.232	4.551	0.115	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	328.9€	XPC53
3 Gigabyte GV-N595U256	6.886	2.233	4.563	0.090	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, TV-Out, DVI	377€	XPC50
4 Point of View FX5950 Ultra	6.849	2.251	4.503	0.095	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	492$	XPC54
5 PNY Verto GeForce FX 5950 Ultra	6.802	2.242	4.485	0.075	FX 5950 Ultra, 256MB DDR, chipset/memorie: 475/950MHz, DVI, VIVO	444€	XPC54
6 ASUS Radeon 9800 XT	6.782	2.314	4.353	0.115	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, VIVO, DVI	512.53$	XPC49
7 Hercules 3D Prophet 9800 XT	6.768	2.321	4.362	0.085	Radeon 9800 XT, 256MB DDR, chipset/memorie: 412/730MHz, TV-Out, DVI	399€	XPC50

■ foarte bun ■ bun ■ satisfăcător ■ slab ■ foarte slab

UMFLĂ POTUL!

ISA HARDWARE
AMD

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

PREMIUL 1

1x Desktop Athlon64 3200+
(2.0GHz, 512KB, Newcastle, Socket 939) box

PREMIUL 2

1x Desktop Athlon64 3200+
(2.0GHz, 512KB, Newcastle, Socket 754) box



PREMIUL 3

1x Desktop Athlon64 3000+
(1.8GHz, 512KB, Newcastle, Socket 754) box

PREMIUL 4

2x Desktop Athlon64 2800+
(1.6GHz, 512KB, Clawhammer, Socket 754) box

AMD 64 Athlon

Menţiuni:
Premiile sunt oferite de **ISA HARDWARE**
www.isahardware.ro



Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect şi să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poştal sau de plic.

Termenul limită al concursului este 8 aprilie 2005 data poştei. Câştigătorii vor fi anunţaţi în numărul 65 **XtremPC**

hobby











Adrian Dorobăţ

Razboi cu morile de vant

În ciuda acţiunilor vindicative întreprinse de autorităţi, BitTorrent supravieţuieşte.

Dacă nu aţi auzit de BitTorrent, înseamnă că trăiţi undeva departe de lume, într-o peşteră fără acces la Internet. Caz în care puteţi să vă întoarceţi liniştiţi la hibernare, pentru că revoluţia informaţională v-a depăşit demult. BitTorrent este noul Napster, mai puternic, mai rapid, mai eficient, mai greu de ucis.

Conform datelor oficiale, software-ul open source BitTorrent, sub multele sale înfăţişări, a fost transferat de peste 20 de milioane de ori, iar traficul bazat pe torrente a constituit mai mult de o treime din totalul traficului de pe Internet în prima jumătate a anului 2004 (cumularea datelor ia timp, deci acestea sunt cele mai recente statistici, dar se poate presupune că procentul a fost şi mai mare în a doua jumătate a anului trecut).

Această creştere s-a dovedit atât de înspăimântătoare încât autorităţile s-au simţit forţate să ia măsuri. În decembrie 2004, celebra MPAA (Motion Picture Association of America) a început o campanie mondială de eradicare a site-urilor care găzduiau listele de torrente (şi, colateral, pe cele cu link-uri eDonkey). Youceff Torrent, Share Connector, Torrentbits au căzut, iar spre sfârşitul anului "braţul legii" înregistra o victorie importantă, reuşind să anihileze Suprnova.org, un adevărat bastion al traficului peer-to-peer. Planul MPAA era să elimine imensa reţea de trafic cu filme bazată pe fişiere torrent. Cruciada asociaţiei şi cele câteva victorii mai importante au fost prezentate cu mare tam-tam în presă, ceea ce a crescut notorietatea conflictului, dovedind încă o dată că autorităţile nu au învăţat din greşelile trecutului.

De la Napster încoace, de fiecare dată când o astfel de confruntare se mută în lumina reflectoarelor, ea nu face decât să aducă noi şi noi combatanţi de partea celor asaltaţi de autorităţi. La fel s-a întâmplat şi în cazul BitTorrent. Deşi au fost închise site-uri mari ca Suprnova.org, reţeaua a rămas intactă şi, în plus, a crescut în dimensiuni. Numărul torrentelor create a crescut cu aproape 15%, în timp ce numele celor care transferă şi ajută la transferarea fişierelor a crescut în medie cu 25%.

Practic, pentru a folosi o metaforă epică, MPAA a tăiat trei dintre capetele balaurului şi în locul lor au crescut 10. Reţeaua BitTorrent nu numai că este intactă, dar s-a dezvoltat şi mai mult şi este de departe cea mai mare reţea de partajare a fişierelor. Ce nu au înţeles oficialităţile, aparent, este că războindu-se cu reţelele peer-to-peer nu fac decât să le facă reclamă şi să le oblige să se adapteze, devenind şi mai greu de eliminat. Soluţii mai eficiente s-ar putea găsi, cum ar fi adoptarea reţelelor torrent şi exploatarea lor, aşa cum a început să facă Blizzard, de exemplu, în cazul distribuţiei MMORPG-ului World of Warcraft.

Torrentele ar putea fi viitorul distribuţiei de filme, dacă ar fi canalizate pe calea cea bună. iTunes a dovedit că se poate distribui pe Internet muzică şi comercial. BitTorrent ar putea face acelaşi lucru pentru filme dacă MPAA ar putea accepta compromisul de a câştiga mai puţini bani în loc să nu câştige deloc. Pentru că donaţiile făcute site-urilor de torrente au demonstrat că oamenii sunt dispuşi să plătească pentru serviciile oferite (Loki Torrents a adunat 40.000 de dolari pentru cheltuielile judecătoreşti în momentul în care site-ul a fost luat în colimator de MPAA, bani oferiţi voluntar de utilizatori).

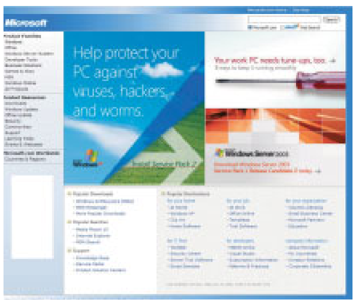
Până una alta, cruciada MPAA este un război cu morile de vânt.

ULTIMA ORA

NOUTATILE CARE MERITA TOATA ATENTIA

LICENŢA LA CONTROL

Utilizatori de Windows piratat, atenţie!



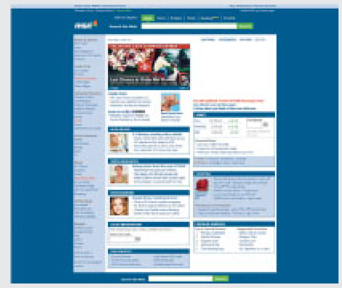
Microsoft a decis ca pe viitor utilizatorii care nu deţin sisteme Windows licenţiate să nu mai poată beneficia de update-urile pentru sistemul de operare de pe site-ul www.microsoft.com. În prezent, verificarea licenţei sistemului de operare pentru download-urile de pe site-ul Microsoft este opţională. Însă acest lucru, conform unui comunicat oficial al Microsoft, va deveni obligatoriu chiar de la mijlocul acestui an. Verificarea licenţei va fi obligatorie pentru orice tip de download, nu doar pentru update-uri.

Disponibilitatea update-urilor doar pentru o parte a sistemelor de operare Microsoft ar putea crea o breşă de securitate prin care calculatoarele care nu beneficiază de update-uri să devină victime sigure ale viruşilor şi, indirect, să fie afectate şi versiunile originale de Windows.

Pentru a evita acest lucru, Microsoft a decis ca facilitatea Automatic Updates să fie disponibilă şi utilizatorilor care nu deţin licenţă pentru sistemul Windows pe care-l folosesc.

NOUTĂŢI DE PE FRONT

Războiul motoarelor de căutare continuă

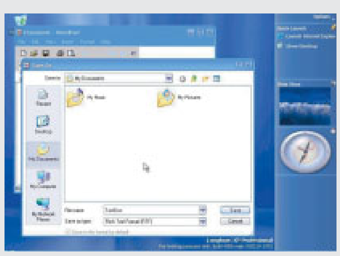


Începând cu luna februarie, MSN beneficiază de un motor nou de căutare dezvoltat de Microsoft. Acesta vine să-l înlocuiască pe cel care avea la bază tehnologia Yahoo! După doi ani şi jumătate de la lansarea proiectului, MSN Search vine ca un cap de afiş al noului design aplicat recent portalului american. Noua facilitate este susţinută intens prin multiple campanii de promovare pe Internet şi la televiziune. Deşi noul motor de căutare este disponibil şi pentru versiunile în alte limbi ale portalului, versiunile în limbile japoneză şi coreeană vor fi în continuare bazate pe motorul celor de la Yahoo! Între timp, nici rivalul Yahoo! nu stă cu mâinile în sân. Acesta a lansat recent o nouă facilitate a propriului motor de căutare denumită Y!Q. Scopul acesteia este acela de a furniza utilizatorului informaţii direct legate de conţinutul site-ului vizitat în acel moment. Deşi deocamdată se află în stadiul de test, cei de la Yahoo! au pus deja la dispoziţia creatorilor de pagini Web codul necesar realizării acestei funcţii.

WINDOWS LONGHORN SE APROPIE

Varianta de test va fi disponibilă în curând

Microsoft se pregăteşte de lansarea primei versiuni beta a viitorului sistem de operare Windows Longhorn. Conform unor surse oficiale, varianta Beta 1 de Longhorn va fi lansată până cel târziu la sfârşitul acestui an. Beneficiarii acestei versiuni vor fi, în primul rând, dezvoltatorii de software, care vor putea să-şi

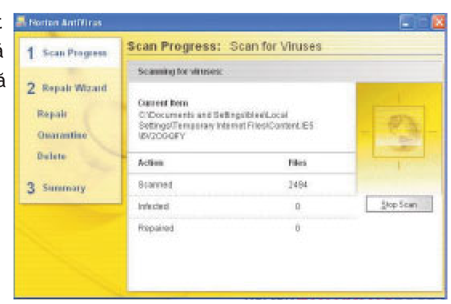




testeze programele pentru a fi pregătiţi până la lansarea oficială a noului sistem de operare al Microsoft. Faţă de anunţurile iniţiale cu privire la componentele acestui sistem, Windows Longhorn va fi văduvit de noul sistem de fişiere WinFS. În schimb, Longhorn va beneficia de un nou motor grafic denumit Avalon.

PAZNICI NEAJUTORAŢI

Antiviruşii care vând iluzia securităţii



Compania Symantec a lansat recent un pach care acoperă o vulnerabilitate descoperită în unele din produsele sale. Printre programele afectate se numără Norton SystemWorks 2004 şi Symantec Mail Security for Exchange, programe care ar trebui tocmai să sporească securitatea sistemelor respective. Din fericire, versiunile 2005 ale aplicaţiilor dezvoltate de Symantec nu sunt afectate de această vulnerabilitate.

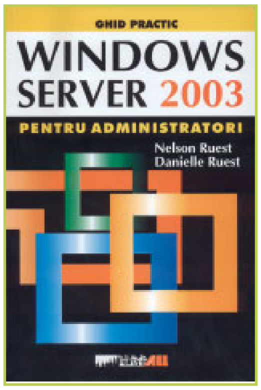
Norton Antivirus este una dintre cele mai populare soluţii de securitate la nivel de utilizator, dar şi de companie. Dacă antiviruşii conţin găuri de securitate, oare ce pretenţii mai pot avea utilizatorii de la alte aplicaţii şi cum răspund producătorii de antiviruşi pentru eventualele pagube provocate prin exploatarea breşelor de securitate pe care aceştia le conţin?

LECTURI OFFLINE

Cele mai recente apariţii editoriale şi alte recomandări din literatura IT

NELSON RUEST, DANIELLE RUEST
WINDOWS SERVER 2003 PENTRU ADMINISTRATORI

Editura B.I.C. ALL • Publicată iniţial la McGraw-Hill/Osborne • Traducător: **Ovidiu Slavu** • Număr de pagini: **294** • Preţ: **249.000 lei** • ISBN: **973-571-505-8**

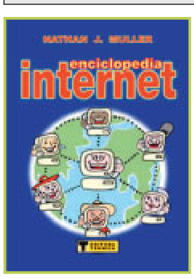


RECENZIE

Ne plac foarte mult cărţile care conţin exact ceea ce ni se promite pe copertă, mai ales atunci când acest lucru este unul interesant, iar cartea de faţă cu siguranţă că nu înşală pe nimeni atunci când spune că este un ghid practic pentru administratorii de reţea care folosesc Windows Server 2003. Suntem scutiţi de obişnuita introducere lungă şi filozofică sau de explicaţii alambicate, autorii preferând să plonjeze direct în inima subiectului încă de la primele pagini. Ghidul este împărţit în cinci capitole, unul dintre ele dedicat activităţilor de ordin general şi celelalte patru diferitelor tipuri de servere (serverele de fişiere şi printare, cele pentru infrastructura de reţea şi cele de identitate beneficiază de capitole proprii, în timp ce restul sunt toate grupate într-o singură secţiune). În cadrul fiecărei secţiuni sunt tratate activităţile pe care trebuie să le întreprindă administratorul, este sugerată frecvenţa cu care ar trebui repetate acestea şi se explică atât ce înseamnă, cât şi ce trebuie făcut, pas cu pas. Explicaţiile sunt detaliate, fără a se prelungi însă în mod inutil. Sunt descrise atât acţiunile ce pot fi realizate cu ajutorul interfeţei grafice, cât şi cele ce folosesc linia de comandă şi sunt menţionate chiar şi scripturile din Microsoft TechNet Script Center care pot fi folosite. Demn de remarcat este şi faptul că această carte a fost concepută special într-un format de buzunar, pentru a putea fi purtată şi manevrată cu uşurinţă. Este normal, dat fiind faptul că nu se pune problema ca ceea ce conţine să poată fi reţinut în urma unei simple citiri. Una peste alta, o carte serioasă, care le poate fi extrem de utilă celor care lucrează în domeniu.

NATHAN J. MULLER
ENCICLOPEDIA INTERNET

Editura Tehnică • Număr de pagini: **640** • Preţ: **403.000 lei** • ISBN: **973-312-149-5**



RECOMANDARE

Internetul este o reţea fără întrerupere a computerelor şi bazelor de date care traversează peste 200 de ţări. Mai mult de 100 de milioane de oameni din întreaga lume folosesc Internetul pentru educaţie, cercetare şi comerţ. Această reţea suportă o varietate de metode de comunicaţie, cum ar fi poşta electronică, paginarea, convorbirile telefonice, faxul, videoconferinţele şi colaborarea computerizată. Motivul pentru care Internetul merită un tratament special este acela că informaţia este una din resursele economice critice ale unei naţiuni, pentru industriile producătoare cum ar fi întreprinderile, pentru economia ţării şi securitatea naţională. Internetul a devenit atât de popular pe plan mondial şi îndeajuns de sofisticat şi complex ca să merite o enciclopedie cuprinzătoare dedicată lui. Această carte este o referinţă practică ce explică în mod clar serviciile Internetului: aplicaţiile, protocoalele, metodele de acces, instrumentele de dezvoltare, administrare şi conducere, standardele şi reglementările.

RICHARD GRIMES
DEZVOLTAREA APLICATIILOR CU VISUAL STUDIO.NET

Editura Teora • Preţ: **850.000 lei**



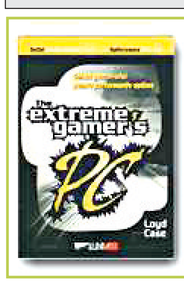
RECOMANDARE

„Dezvoltarea aplicaţiilor cu Visual Studio.NET" este un ghid aprofundat care constituie un pas înainte în domeniul programării în Windows: crearea de aplicaţii .NET care utilizează experienţa şi cunoştinţele anterioare ale programatorilor C++ în medii Win32. Cadrul .NET Framework furnizează programatorilor servicii de rulare standard cu bogate caracteristici, permite dezvoltarea de servicii bazate pe Web şi asigură interoperabilitatea atât între sisteme, cât şi între limbaje. Acum, programatorii se pot concentra în direcţia creării de aplicaţii mai complexe, cu un caracter distribuit mai pronunţat şi care beneficiază într-o mai mare măsură de funcţionalităţile Web-ului. Cartea începe prin a descrie cadrul .NET Framework, prezentând facilităţile oferite de .NET şi clasele pe care le pot utiliza programatorii. În continuare, sunt prezentate instrumentele disponibile în Visual Studio.NET şi este demonstrată utilitatea acestora. Cititorii vor fi astfel pregătiţi pentru dezvoltarea şi depanarea aplicaţiilor cu ajutorul unor exemple clar ilustrate, scrise în C++ şi C++ Managed.

Sunt dezvoltate subiecte frecvent trecute cu vederea, precum tratarea erorilor, gestiunea memoriei, consemnarea în jurnale a evenimentelor, problemele privind localizarea, monitorizarea performanţelor, ATL Server şi C++ Managed. Autorul Richard Grimes îşi face astfel cunoscută experienţa, dobândită cu multă trudă, în domeniul Visual Studio.NET, accentuând asupra inovaţiilor care contribuie la realizarea unor economii de timp şi îndepărtând cititorul de aspectele care limitează puterea de programare. Printre subiectele explorate în amănunţime se numără: Common Language Runtime (CLR), Clase fundamentale în Framework Class Library, Contexte şi tehnici .NET de acces de la distanţă, Interoperare şi COM+.

LOYD CASE
THE EXTREME GAMER'S PC. GHIDUL GAMERULUI PENTRU PERFORMANTE OPTIME

Editura All • Număr de pagini: **272** • Preţ: **165.789 lei** • ISBN: **973-571-445-0**



RECOMANDARE

Transformă-ţi PC-ul într-o maşină de jocuri ultraperformantă cu ajutorul acestui ghid unic pentru performanţa hardware-ului şi a sistemului de operare! Cerinţele ridicate ale jocurilor populare de azi îţi impun setarea computerului pentru performanţe maxime. Cu ajutorul lui Loyd Case, misterele computerului s-au dezvăluit şi calea către exploatarea aproape perfectă a unui joc a devenit mult mai clară. Pentru cei care doresc doar să înţeleagă mai mult despre ceea ce zace sub carcasa computerului, această carte merită citită în totalitate. Veţi învăţa despre cele mai noi tehnologii grafice, veţi afla trucuri pentru hardware şi sistemul de operare, metode de a îmbunătăţi jocul în multiplayer şi multe altele. Dacă te interesează doar anumite lucruri hardware 3D, decodificarea sunetului 5.1 etc., poţi merge direct la secţiunea respectivă. Garantez că ceea ce vei găsi îţi va fi folositor. Bineînţeles, la sfârşitul unei zile de muncă, tot ceea ce ne interesează este un joc interesant. Cuvintele lui Loyd Case te pot ajuta să descoperi adevăratul potenţial al computerului şi al jocului respectiv, şi asta înseamnă mai multă joacă şi mai multă distracţie.

Xplorer Xtrem

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Navigare la întâmplare

www.conspiracyplanet.com



Teoriile conspiraţioniste au reprezentat întotdeauna un izvor nesecat de inspiraţie pentru regizori şi scriitori. Colaborări secrete între guvernele celor mai importante naţiuni şi diverse civilizaţii extraterestre, asasinarea pe motive politice a lui John Fitzgerald Kennedy sau modul în care a ajuns la putere actualul preşedinte american sunt doar câteva dintre cele mai controversate teorii conspiraţioniste. Pentru mai multe astfel de subiecte, site-ul Conspiracy Planet stă la dispoziţia vizitatorilor.

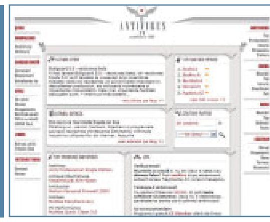
Hardware



www.ultimatehardware.net/video.htm

Domeniul plăcilor video este de departe cel mai dinamic segment al componentelor hardware, atât ca dezvoltare, cât şi ca preţuri. Jocurile din ce în ce mai complexe din punct de vedere grafic împing tot mai mult limitele plăcilor video şi îi determină pe împătimiţii jocurilor să aloce o bună parte din bugetul personal acestor componente. Acest site, deşi nu dispune de articole proprii, include numeroase link-uri către alte site-uri care au testat cele mai noi plăci video.

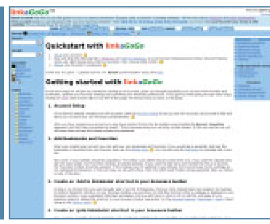
Software



www.antivirus.ro

Alături de programele de tip spyware şi mesajele cunoscute ca spam, viruşii reprezintă unul dintre cele mai mari pericole la care utilizatorii conectaţi la Internet, dar nu numai, sunt expuşi. Din această cauză, cea mai bună metodă de a evita eventualele neplăceri este prevenirea. O vizită pe acest site va elucida pentru mulţi o parte din nelămuririle pe care le au cu privire la modul în care se propagă şi se comportă cei mai recenţi viruşi. În plus, tot de aici pot fi descărcate o serie de programe antivirus.

Internet



http://www.linkagogo.com

Orice utilizator care are acces la Internet şi-a creat deja propria colecţie de site-uri preferate şi le-a salvat prin intermediul browser-ului folosit. Acest lucru creează o dependenţă directă de browser pentru accesarea paginilor respective. Site-ul linkaGoGo le oferă utilizatorilor posibilitatea de a-şi organiza colecţia de site-uri preferate online pentru a putea fi accesate şi de pe alt calculator. De asemenea, poate fi importată lista de Favorites din cele mai folosite browsere.

Jocuri



www.latestscreens.com

De multe ori, singurele indicaţii pentru un joc sunt imaginile. Mai mici sau mai mari, mai clare sau cu rezoluţie mai mică, acest site vi le oferă cam pe toate, pentru majoritatea tipurilor de platforme, dar şi câte ceva în plus: link-uri spre alte site-uri de unde puteţi descărca demo-uri sau puteţi găsi cele mai potrivite metode de a trişa. Toate imaginile pentru o anumită platformă sunt organizate în ordine alfabetică, dar nu lipseşte nici funcţia de căutare.

INTERNETUL ŞI LEGEA

"Unde-i lege nu-i tocmeală", susţine un proverb românesc, care în zilele noastre este aplicabil doar pentru anumite categorii de cetăţeni. Şi cum necunoaşterea legii nu atrage exonerarea răspunderii, Internetul, printre nenumăratele sale calităţi, reprezintă şi un mijloc eficient şi comod de informare în legătură cu prevederile legislative.

http://juridic.kappa.ro

Secţiunea pusă la dispoziţie de portalul Kappa.ro este o bază legislativă în sensul clasic, care conţine acte normative emise începând cu anul 1863 şi până în prezent. Localizarea unei anume legi în cadrul bazei de date se poate face fie în funcţie de data la care a fost emisă, fie pe baza emitentului, tipului de act, a numărului Monitorului Oficial în care a fost publicată etc.



Specialiştii şi studenţii la Drept vor aprecia posibilitatea accesării arhivei de jurisprudenţă a Ministerului Justiţiei. Prin intermediul acesteia, se pot cerceta diverse cauze judecate de-a lungul timpului de instanţele din ţara noastră şi care servesc drept exemplu în prezent.

www.avocatnet.ro

AvocatNet este un adevărat portal de informaţii juridice dedicat atât specialiştilor în domeniu, cât şi oamenilor obişnuiţi care se lovesc de anumite situaţii în viaţa de zi cu zi, care necesită cunoaşterea anumitor prevederi legale. Aceştia din urmă vor putea aprecia secţiunea „Acte utile" de unde pot afla, de exemplu, ce acte sunt necesare pentru schimbarea numelui, pentru obţinerea cărţii de identitate, a permisului de conducere sau a paşaportului. Nu lipsesc, bineînţeles, nici noutăţile legislative sau explicarea anumitor prevederi normative. De altfel, noutăţile legislative din domeniu pot ajunge la cei interesaţi şi pe calea e-mail-ului, prin intermediul unui newsletter.

www.juridicaonline.ro

Aşa cum este descris chiar de cei care l-au creat, JuridicaOnline este un site dedicat cetăţeanului de rând nevoit să intre în contact cu scribul modern: funcţionarul public! Cu alte cuvinte, acest site încearcă să dea o mână de ajutor cetăţeanului simplu în lupta cu birocraţia. Informaţiile sunt împărţite în mai multe categorii, în funcţie de instituţiile avute în vedere: agenţii imobiliare, notariat, primărie, poliţie etc. Fiecare categorie dispune de mai multe tipuri de informaţii precum legi, adrese utile, taxe, acte necesare, modele de contracte, termeni uzuali etc. Această organizare permite găsirea rapidă a referinţelor necesare.

www.legi-internet.ro

Aşa cum se poate intui şi după adresă, acest site prezintă anumite aspecte legislative legate de Internet precum criminalitatea informatică, semnătura electronică sau comerţul electronic. În afară de legislaţia românească a Internetului, vizitatorii se pot informa şi despre reglementările valabile în Statele Unite sau în Uniunea Europeană.



Yahoo!
Mai mult decât e-mail

Din motive nejustificate, mulţi utilizatori tind să nu acorde importanţa cuvenită serviciilor pe care portalurile Web le oferă în afara celor legate de contul de e-mail, deşi multe dintre acestea sunt utile.

ÎN GENERAL, GĂSIREA PE INTERNET A ANUMITOR informaţii sau utilizarea anumitor servicii se pot realiza pe două căi. Prima dintre acestea este reprezentată de motoarele de căutare. Deşi nu orice utilizator deţine secretul unei căutări eficiente pe Internet, sunt puţini cei care nu au auzit sau folosit motoare de căutare precum Google, AlltheWeb sau chiar mai noul A9. Cea de-a doua variantă o constituie portalurile Web. O definiţie care nu are pretenţia de a fi general valabilă ar desemna portalurile Web ca fiind acele site-uri care pun la dispoziţia utilizatorilor o serie de servicii care, indiferent de forma pe care o îmbracă, au, cu unele excepţii, acelaşi scop: găsirea informaţiilor.

Pe scurt, portalul Web, la modul general, poate fi văzut ca punctul de pornire sau de intrare în Internet. Cel puţin aşa era la început. În prezent, portalurile Web sunt mai mult decât simple căi de acces spre alte site-uri. Multe dintre portalurile actuale înglobează numeroase servicii mai mult sau mai puţin utile şi mai mult sau mai puţin cunoscute. Utilitatea serviciilor pe care portalurile Web le oferă nu o poate stabili decât utilizatorul în funcţie de propriile sale nevoi şi interese online. Însă o parte din utilizatori nu au cunoştinţă de multe dintre serviciile unui portal pe care chiar îl vizitează des. Yahoo!, de exemplu, laitmotivul acestui articol, este pentru mulţi utilizatori un simplu cont de e-mail. De fapt, portalul american include numeroase servicii de diverse facturi, pe care vom încerca să le trecem în revistă, în cele ce urmează, insistând asupra celor gratuite.

YAHOO! - PORTALUL ATOTCUPRINZĂTOR

Am ales Yahoo! ca exemplu principal în acest sens deoarece acesta este cel mai popular portal de pe Internet la ora actuală. Înfiinţat în ianuarie 1994 de către David Filo şi Jerry Yang, absolvenţi ai Universităţii Stanford, Yahoo! este prescurtarea de la Yet Another Hierarchical Officious Oracle. Cel mai apreciat serviciu pe care acest portal îl oferă este contul gratuit de e-mail. Aşa cum am precizat în introducerea acestui articol, mulţi utilizatori apelează la Yahoo! doar pentru contul de e-mail. Şi asta nu pentru că ar fi singurul serviciu care le-ar fi util, ci din cauza necunoaşterii celorlalte servicii. Ba, chiar mai mult, o parte din utilizatorii serviciului de e-mail nu au observat, şi în consecinţă nu folosesc, mare parte din facilităţile pe care acesta le oferă.

E-MAIL LA DISCREŢIA UTILIZATORILOR

Proaspătul îmbunătăţit serviciu de e-mail (al cărui spaţiu de stocare a crescut în decursul anului trecut într-o primă etapă de la 4MB la 100MB, iar apoi la 250MB) pune la dispoziţia utilizatorilor alte trei facilităţi. Este vorba de o agendă de contacte, un calendar în care pot fi introduse întâlnirile sau evenimentele importante şi un modul pentru notarea diverselor însemnări. Dacă însemnările şi calendarul sunt orientate doar către o anumită categorie de persoane, agenda este utilă tuturor utilizatorilor, atât pentru contul de e-mail, cât şi pentru programul Yahoo! Messenger, ale cărui contacte sunt automat introduse în aceasta. În plus, toate aceste facilităţi au o calitate comună: fiind salvate pe serverul celor de la Yahoo!, pot fi accesate de pe orice calculator şi din orice locaţie în care există o conexiune la Internet.

MESAGERIE INSTANT

Tot la capitolul comunicaţii trebuie spus că Yahoo! deţine una dintre cele mai mari reţele de mesagerie instant propulsate de programul Yahoo! Messenger, ajuns la cea de-a şasea versiune. Nu vom insista pe acest subiect, deoarece mesageria instant este destul de populară pentru a mai necesita explicaţii, însă vom sublinia legătura strânsă pe care cei de la Yahoo! au reuşit să o stabilească între e-mail, mesageria instant şi agenda de contacte. Pe de o parte utilizatorii

programului Yahoo! Messenger sunt înştiinţaţi în timp real de primirea mesajelor de e-mail noi, iar pe de altă parte agenda de contacte indică vizual persoanele care sunt online.

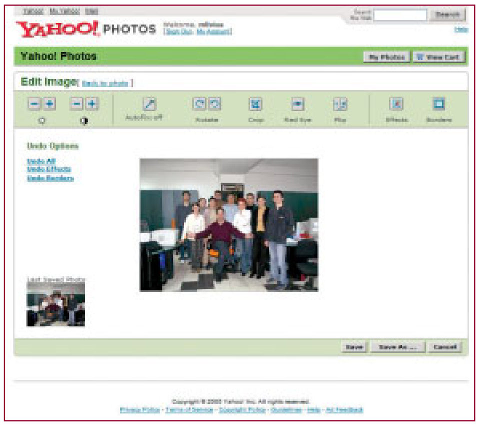
GRUPURI DE DISCUŢII ONLINE

În acelaşi context, cel al comunicaţiilor, trebuie amintite şi grupurile de discuţii, unde Yahoo! Groups a reuşit să creeze cea mai numeroasă comunitate de discuţii online. Grupurile de discuţii online nu sunt altceva decât o reflectare a discuţiilor obişnuite pe care un grup de persoane cu interese comune le au pe un anumit subiect. Orice utilizator (cu condiţia să dispună de un cont de Yahoo!) poate crea un grup de discuţii şi, totodată, se poate înscrie la orice grup deja creat pe o temă pe care o consideră de interes. Discuţiile pot aborda orice subiecte de la politică, ştiri, sport, tehnologie, până la flirt şi glume.

Participarea la discuţii se realizează prin intermediul e-mail-ului, însă mesajele trimise de participanţi pot fi citite şi în cadrul site-ului Yahoo! Groups. Practic, pentru a se înscrie la un grup de discuţii, un utilizator interesat de o anumită temă trebuie mai întâi să navigheze în cadrul directorului de subiecte sau să caute pe baza cuvintelor-cheie. Odată găsit un anumit grup de discuţii, utilizatorul are la dispoziţie, pe pagina grupului din cadrul Yahoo! Groups, o serie de informaţii în funcţie de care se va decide dacă se înscrie sau nu. Printre aceste informaţii pot fi regăsite cele mai recente mesaje trimise în cadrul grupului, data la care grupul respectiv a fost creat, limba în care se poartă discuţiile, numărul de participanţi, frecvenţa cu care sunt trimise mesaje, numele celor înscrişi şi ale moderatorilor etc. Tot aici sunt trecute şi adresele de e-mail pentru înscriere, trimitere de mesaje şi dezabonare, alături de cea a moderatorului. Pentru înscriere, trebuie accesat link-ul "Join This Group" sau trimis un mesaj gol la adresa de e-mail pentru înscriere. Odată înscris, utilizatorul are la dispoziţie o serie de opţiuni, precum formatul în care doreşte să primească mesajele (text sau HTML) ori modalitatea de primire a acestora: un e-mail pentru fiecare mesaj sau toate mesajele dintr-o zi într-un singur e-mail. În afară de posibilitatea reală de a purta discuţii online, într-un mod oarecum organizat, grupurile de discuţii sunt o metodă eficientă de expediere a aşa-numitor Newsletters (publicaţii periodice care abordează anumite teme sau ştiri dintr-un anumit domeniu şi sunt trimise gratuit sau contra cost).

YAHOO! BRIEFCASE - STOCARE ONLINE

Un cont de Yahoo! include şi alte servicii utile în afară de cele pentru comunicare. Yahoo! Briefcase este unul dintre ele. Acesta oferă în mod gratuit 30MB pe serverele Yahoo!, separat de cei 250MB ai spaţiului de stocare pentru e-mail. Utilizatorul poate folosi acest spaţiu după bunul plac creând directoare, copiind şi ştergând fişiere etc., bineînţeles, în limita spaţiului disponibil. Deşi nu este un spaţiu tocmai generos, acesta poate fi folosit pentru backup-ul documentelor importante sau în scopul accesării acestora de pe alt calculator. În plus, cei care au nevoie de mai mult spaţiu îl pot achiziţiona contra unei taxe lunare sau anuale.



FOTOGRAFII ONLINE

Yahoo! Photos este facilitatea pe care portalul american o pune la dispoziţia celor care doresc ca fotografiile realizate de ei să fie văzute online de prieteni şi nu numai. De această dată este vorba de o facilitate într-adevăr generoasă. În sprijinul acestei afirmaţii vine, în primul rând, spaţiul de stocare nelimitat. În al doilea rând, trebuie apreciat faptul că pot fi încărcate pe server până la 10 imagini în cadrul unei singure operaţiuni. Şi, nu în ultimul rând, numeroasele opţiuni de gestionare a fotografiilor care variază de la ştergerea şi redenumirea imaginilor până la prelucrarea acestora cu ajutorul unor instrumente care permit modificarea automată a contrastului, luminozităţii şi nivelului de culoare, eliminarea efectului de ochi roşii care apare la fotografiile realizate cu anumite tipuri de camere foto, aplicarea anumitor efecte etc. Fotografiile pot fi organizate pe albume, iar acestea, eventual, pot fi configurate să devină accesibile anumitor persoane.

JOCURI PENTRU TOATE VÂRSTELE

Yahoo! nu ar fi fost un portal complet dacă nu ar fi inclus şi o secţiune de jocuri. Yahoo! Games pe numele ei, aceasta le oferă utilizatorilor posibilitatea de a se relaxa jucând unul dintre cele câteva sute de jocuri disponibile. Singurele condiţii pentru a putea accesa aceste jocuri sunt înregistrarea unui cont şi utilizarea unui browser care dispune de suport Java (Internet Explorer, Mozilla). Majoritatea jocurilor sunt multiplayer, însă există şi destule jocuri single player. Yahoo! Games este locul ideal de învăţare a jocurilor necunoscute, deoarece toate jocurile sunt însoţite de reguli.

PROPRIUL MEU YAHOO!

Am lăsat la sfârşit una dintre facilităţile cel mai puţin utilizate. Este vorba de My Yahoo!. Aceasta nu este altceva decât versiunea personalizată a paginii principale a portalului. Personalizarea acesteia are în vedere atât forma şi schema de culori folosite, cât şi conţinutul paginii: ştiri, starea vremii, noutăţi muzicale şi cinematografice, cele mai noi mesaje primite etc. În plus, fiecare modul este însoţit de o serie de butoane utile care permit editarea, ascunderea sau eliminarea rapidă a acestora din pagină. Utilizatorii care consideră utilă facilitatea My Yahoo! îşi pot seta browser-ul să afişeze automat această pagină la pornire prin tastarea adresei my.yahoo.com la Home page, în cadrul opţiunilor.

Yahoo! nu este singurul portal care oferă astfel de servicii, însă este cu siguranţă cel mai cuprinzător şi cel mai popular. Conform unor statistici date publicităţii de Alexa Internet - companie care are ca obiect de activitate contorizarea traficului pe Internet -, în luna octombrie a anului trecut Yahoo! a primit în medie trei miliarde de vizite pe zi. MSN este un alt portal care oferă, într-o formă sau alta, aceste tipuri de servicii. De asemenea, cu timpul, se pare că şi Google are tendinţa de a se transforma într-un adevărat portal. În ceea ce priveşte Web-ul românesc, www.home.ro, www.rol.ro, www.kappa.ro sunt câteva dintre cele mai reprezentative portaluri autohtone.

Liviu Andrei Mihai



Browsere Web
Croaziera online

Dacă motivul pentru care Internet Explorer domină piaţa browserelor Web este necunoaşterea alternativelor, atunci acest test are rolul de a face lumină.

ATÂTA TIMP CÂT VA EXISTA INTERNETUL – ŞI NU vedem nici o cauză care să afecteze pe viitor acest fenomen – va fi nevoie şi de browsere Web, ca şi de toate celelalte categorii de programe adiacente: managere de download, clienţi FTP etc.

Interesant este că, după atâţia ani de Internet, deşi ar trebui să fie bogată, gama de browsere Web este totuşi una sărăcăcioasă. Avem pe de o parte Internet Explorer şi toate clonele acestuia, bazate pe acelaşi motor, Trident, iar pe de altă parte familia de browsere construite pe motorul Gecko, dezvoltat de compania Mozilla: Firefox, Mozilla, K-Meleon, Netscape etc. Din acest motiv ar fi inoportună testarea acestor browsere din punctul de vedere al vitezei de încărcare a paginilor. Ar mai fi o categorie de browsere care nu se încadrează în nici una din cele două familii sus-amintite. Reprezentantul acesteia este Opera. Probabil un rol hotărâtor în crearea acestei situaţii a avut-o dominarea pieţei de Internet Explorer prin integrarea acestui browser în sistemele de operare Windows. Aceasta a fost, de fapt, mutarea câştigătoare a celor de la Microsoft în războiul cu Netscape din urmă cu câţiva ani. Pe de altă parte, existenţa unui browser integrat în sistemul de operare a dus la oferta atât de bogată de alternative gratuite. Concret, în testul nostru, singurul browser contra cost (care poate fi utilizat totuşi fără restricţii cu condiţia afişării unei reclame) este Opera.

Soluţia logică a unei dezvoltări mai ample a pieţei browserelor Web ar fi crearea mai multor motoare de randare a paginilor Web. Deşi teoretic este posibilă oricând apariţia unor noi astfel de motoare, acest lucru nu ar crea decât mai multă confuzie. În prezent, există destule browsere care nu afişează corect anumite site-uri. Dacă ar exista mai multe motoare de randare, designerii şi programatorii Web ar fi nevoiţi să-şi optimizeze site-urile şi pentru acestea, iar dacă nu ar face-o fiecare browser bazat pe un motor propriu ar afişa în alt fel paginile respective. În concluzie, configuraţia actuală a gamei de browsere Web are şanse minime să se modifice, cel puţin în viitorul apropiat. Este posibilă totuşi o oarecare modificare a cotelor de dominaţie a pieţei în defavoarea lui Internet Explorer. Cel puţin până la apariţia tot mai probabilei versiuni 7.

CUM AM TESTAT

Pentru testare am folosit un sistem dotat cu un procesor Celeron la 2GHz, cu o memorie RAM de 512MB DDR400. Nota finală a avut în vedere următoarele criterii: funcţionalitatea în proporţie de 60%, ergonomia 25%, iar resursele şi compatibilitatea 15%.

În ceea ce priveşte funcţionalitatea, am avut în vedere mai multe facilităţi pe care browserele moderne ar trebui să le includă. Una dintre acestea este Tabbed Browsing. Prin intermediul acesteia, pot fi deschise mai multe site-uri, în tab-uri separate, în cadrul aceleiaşi ferestre. Deşi nu este tocmai o funcţie nouă, mai există încă browsere care nu dispun de Tabbed Browsing. Din aceasta reiese şi facilitatea numită Session Saver. Prin intermediul ei, la pornirea browser-ului sunt deschise automat sau la cererea expresă a utilizatorului tab-urile rămase deschise în momentul închiderii programului, cu site-urile vizitate în acel moment. Utilitatea acestei funcţii este maximă în cazurile blocării programului sau a sistemului de operare, întrucât tab-urile deschise în momentul blocării sunt salvate automat şi deschise la următoarea pornire a browser-ului. Mouse Gestures este o altă facilitate deosebit de utilă a browserelor actuale. Deşi încă este o nebuloasă pentru o parte a utilizatorilor, aceasta pemite realizarea operaţiunilor importante precum navigarea înainte şi înapoi, închiderea ferestrei, trecerea de la un tab la altul etc., prin ţinerea apăsată a butonului dreapta al mouse-ului şi descrierea anumitor curbe, în funcţie de browser.

Liviu Andrei Mihai



Producător: **Avant Force**
Web: **www.avantbrowser.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 72.80

Avant Browser 10

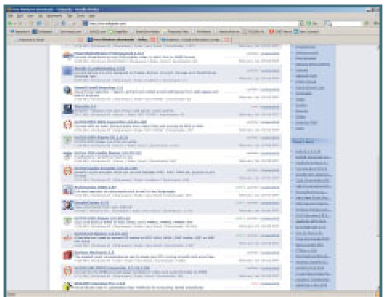
Ca orice clonă de Internet Explorer, Avant Browser beneficiază de fiabilitatea motorului de randare a paginilor Web pe care browser-ul inclus în Windows o oferă. Deși nu dispune de o serie de facilități prezente în alte browsere, se poate dovedi o soluție pentru utilizatorii care vor o funcționalitate ceva mai ridicată decât cea oferită de browser-ul celor de la Microsoft.

NAVIGARE

Precum majoritatea browserelor actuale, și Avant Browser dispune de opțiuni care facilitează o navigare mai ușoară și mai eficientă. Dintre acestea amintim deschiderea în paralel a mai multor site-uri în cadrul aceleiași ferestre prin intermediul funcției Tabbed Browsing și eliminarea automată a urmelor navigării la închiderea programului. Utilizatorii care folosesc Mouse Gestures se vor lovi de ineficiența acestei funcții, deoarece, de multe ori, mișcările care descriu o anumită comandă nu sunt recunoscute deloc ori sunt recunoscute incorect.

FACILITĂȚI

Majoritatea clonelor de Internet Explorer fac greșeala de a împrumuta diverse funcții pe care acesta le include și de a le integra fără aducerea unor îmbunătățiri. Este și cazul acestui program al cărui modul de organizare a site-urilor favorite este identic cu cel din Internet Explorer.



Producător: **Mozilla**
Web: **www.mozilla.org**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 75.40

Firefox 1.0

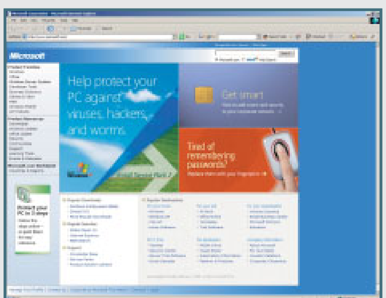
Explicația faptului că mult lăudatul (pe bună dreptate) browser Open Source al celor de la Mozilla s-a clasat doar pe locul trei constă în faptul că, pentru testare, a fost luată în considerare configurația originală a acestuia, fără instalarea diverselor extensii care îi măresc semnificativ funcționalitatea. Chiar dacă nu este singurul browser care oferă suport pentru plug-in-uri, dacă am fi luat în considerare o parte a extensiilor de care acesta dispune, am fi avut cu siguranță un alt câștigător.

NAVIGARE

Programatorii de la Mozilla au ales să nu includă în varianta originală o serie de opțiuni, preferând să le lase în seama extensiilor. De altfel, după instalarea extensiilor AllInOneMouseGesture, Tabbrowser Preferences, SessionSaver, UndoCloseTab și FlashGot au fost foarte vizibile o creștere a nivelului de resurse ocupate și o rulare greoaie a programului. În general, Firefox afișează corect majoritatea paginilor Web. Am observat însă o serie de imperfecțiuni în ceea ce privește bannerele prezente pe unele site-uri.

FACILITĂȚI

Dintre funcțiile utile pe care acest browser le include, am dori să insistăm asupra așa-numitei căutări rapide. Aceasta permite găsirea anumitor termeni în cadrul paginii active prin tastarea directă a cuvântului căutat.



Producător: **Microsoft**
Web: **www.microsoft.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 71.75

Internet Explorer 6

Ignorând desele update-uri de securitate, în ultimii patru ani Internet Explorer a beneficiat de doar două îmbunătățiri majore. Este vorba de un pop-up stopper și un manager de add-on-uri, ambele introduse prin intermediul lui Service Pack 2 pentru Windows XP. În aceste condiții, faptul că s-a clasat printre cele mai slabe browsere în testul nostru nu este nici o surpriză. Utilizatorii care au prins gustul browserelor moderne vor putea cu greu reveni la Internet Explorer.

NAVIGARE

Deși nu este perfect, pop-up stopper-ul introdus de curând de Internet Explorer este destul de eficient, reușind să blocheze majoritatea ferestrelor care conțin mesaje publicitare și îngreunează navigarea utilizatorului. Din păcate, aici se opresc aspectele pozitive pe care le putem evidenția în legătură cu browser-ul de la Microsoft. La toate celelalte capitole, Internet Explorer se află mult în urma celorlalte programe concurente.

FACILITĂȚI

Atâta timp cât nu beneficiază de facilitatea Tabbed Browsing nu poate fi vorba nici de salvarea sesiunilor. În plus, se simte lipsa unui manager de download care să permită reluarea transferurilor întrerupte sau segmentarea fișierelor transferate, iar gestionarea listei de site-uri favorite este și ea destul de precară.



Producător: **K-Meleon**
Web: **http://kmeleon.sourceforge.net**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 66.35

K-Meleon 0.9

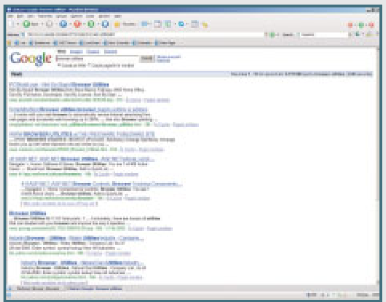
Deși include o serie de opțiuni interesante și oferă o funcționalitate superioară lui Internet Explorer, K-Meleon a trebuit să se mulțumească cu ultimul loc în primul rând din cauza ă ergonomiei extrem de scăzute.

NAVIGARE

Având la bază același motor ca Mozilla sau Firefox, viteza de încărcare a paginilor este aproximativ aceeași. Legat de modul de încărcare a paginilor, trebuie spus că utilizatorul poate opta pentru blocarea anumitor elemente (imagini, animații, scripturi Java etc.). Totodată, K-Meleon dispune de cele mai importante funcții auxiliare navigării precum Mouse Gestures sau Tabbed Browsing. Din păcate, modul de configurare a unora dintre acestea le va ridica probleme serioase multor utilizatori, presupunând editarea manuală a anumitor fișiere.

FACILITĂȚI

K-Meleon nu dispune de o căsuță prin intermediul căreia să poată fi accesat direct un motor de căutare și nici nu permite instalarea uneia. În schimb, această operațiune se poate realiza direct din Adress Bar prin intermediul unor motoare precum Google sau Yahoo!. Modul de gestionare a site-urilor favorite este de departe cel mai precar dintre toate programele testate. Pentru organizarea acestora, utilizatorul este invitat să folosească Windows Explorer.



Producător: **MySoft**
Web: **www.maxthon.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 84.90

Maxthon 1.1

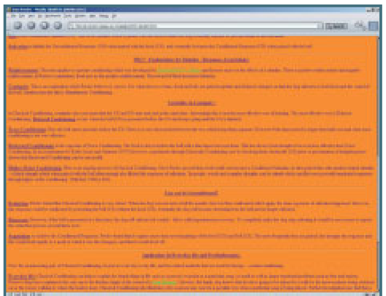
Fostul MyIE2 a reușit să profite de slăbiciunile celorlalte browsere și să ocupe primul loc. Acest lucru nu înseamnă că nu ar merita locul fruntaș, însă nu este nicidecum lipsit de mici probleme.

NAVIGARE

În general, Maxthon este catalogat ca fiind o simplă clonă de Internet Explorer. Însă această afirmație este doar pe jumătate adevărată. Utilizarea motorului de Internet Explorer și asemănarea cu acesta din punctul de vedere al interfeței susțin afirmația respectivă. Pe de altă parte, ceea ce nu știu mulți utilizatori este că Maxthon poate fi configurat să folosească motorul dezvoltat de Mozilla, Gecko. În timpul navigării se poate dovedi util butonul Up One Level, care funcționează în mod similar funcției de ieșire dintr-un director de care dispun managerele de fișiere. Punctul slab al acestui browser este pop-up stopper-ul. Acesta nu reușește să evite decât o parte din pop-up-uri și duce la blocarea ferestrelor deschise intenționat.

FACILITĂȚI

Maxthon beneficiază de o funcție de eliminare a urmelor navigării superioară ca funcționalitate celorlalte browsere testate. În afară de ștergerea completă din History a site-urilor vizitate, a cookie-urilor sau a parolelor, utilizatorul are posibilitatea de a elimina doar anumite elemente existente în cache.



Producător: **Mozilla**
Web: **www.mozilla.org**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 74.45

Mozilla 1.8

Faptul că în ultima vreme Firefox a fost prioritatea dezvoltatorilor de la Mozilla se reflectă și în lipsa de noi facilități ale browser-ului cu același nume. Mozilla stagnează de mult timp, iar toate noutățile sunt orientate către Firefox. Din acest motiv, Mozilla lasă impresia unui browser învechit.

NAVIGARE

Deși dispune de funcția Tabbed Browsing, utilitatea acesteia este limitată de numărul mic al opțiunilor de configurare și imposibilitatea salvării sesiunilor. Chiar dacă la închidere erau vizitate mai multe site-uri în tab-uri separate, la pornirea programului este deschis automat doar site-ul aflat în tab-ul activ. Spre lauda sa, deși are la bază același motor ca Firefox și K-Meleon, Mozilla nu se lovește de problemele pe care acestea le întâmpină la afișarea anumitor pagini. Funcția Mouse Gestures nu este implementată în mod implicit, însă poate fi adăugată prin intermediul extensiilor (denumire aleasă de Mozilla pentru plug-in-uri).

FACILITĂȚI

Mozilla include un foarte eficient modul de organizare a site-urilor favorite care permite, printre altele, verificarea automată a actualizării informațiilor existente pe site-urile respective. Spre deosebire de Firefox, gestionarea extensiilor pentru Mozilla se face mai greoi.



Producător: **Opera**
Web: **www.opera.com**
Tip licență: **Adware**

Verdict 78.90

Opera 7.54u1

Opera este singurul program din test care nu are nici un fel de legătură (din punctul de vedere al motorului) cu alte browsere. De-a lungul timpului, Opera a dovedit că este un program inovator, care încearcă mereu să aducă facilități noi pentru categoria de aplicații din care face parte.

NAVIGARE

Din păcate, cel mai important aspect care îl trage în jos (și pentru care a fost serios depunctat în cadrul testului) îl constituie erorile de afișare a paginilor complexe. Este inadmisibil ca un browser care se apropie de a opta versiune majoră să conțină atât de multe erori de afișare. Opera este unul dintre primele browsere care au introdus funcții precum Mouse Gestures sau Tabbed Browsing și impresionează prin gradul ridicat de configurabilitate de care acestea dispun. Pop-up stopper-ul inclus se dovedește foarte eficient, făcând corect deosebirea dintre ferestrele deschise intenționat și cele de tip pop-up.

FACILITĂȚI

Una dintre cele mai interesante facilități este așa-numita Wand. Prin intermediul acesteia utilizatorul are posibilitatea gestionării detaliilor necesare înregistrării pe anumite site-uri, precum nume, parolă, adresă de e-mail etc. Aceasta, la rândul ei, poate fi protejată prin altă parolă.



Producător: **FlashPeak**
Web: **www.flashpeak.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 72.25

SlimBrowser 4.03

Situat în partea a doua a clasamentului, SlimBrowser este o clonă clasică de Internet Explorer și, în plus, una nu tocmai reușită. În comparație cu alte programe, acesta aduce destul de puține îmbunătățiri browser-ului de la Microsoft.

NAVIGARE

SlimBrowser include funcția Mouse Gestures, însă funcționalitatea acesteia lasă mult de dorit. În afara faptului că operațiunile se realizează complet diferit față de alte browsere, prin intermediul acestora se poate comanda doar navigarea înainte și înapoi. În plus, lipsește orice opțiune de configurare, cu excepția activării sau dezactivării acestei funcții. Deși nu este o noutate, posibilitatea completării adreselor prin intermediul unei anumite combinații de taste se dovedește întotdeauna o metodă eficientă de câștigare a timpului.

FACILITĂȚI

O funcție care se poate dovedi utilă în anumite situații este Link Extractor care, după cum sugerează și numele, permite extragerea automată a tuturor link-urilor de un anumit tip (selectate cu ajutorul wildcard-urilor) din cadrul paginilor Web. Cei care au nevoie să copieze anumite fișiere pe un server, dar nu dispun de un client FTP, pot apela la funcția FTP Upload.

Utilitare pentru browserele Web

ROBOFORM 6.1.9

În principiu, RoboForm este un manager de parole. Însă, pe lângă gestionarea



parolelor, acesta oferă mai multe facilități precum autocompletarea formularelor online cu datele personale (pentru crearea unui cont de e-mail, de exemplu), logarea automată pe baza numelui și a parolei, salvarea offline a parolelor și numelor de utilizator pentru accesarea anumitor conturi, generarea automată de parole și criptarea acestora.

La fiecare completare a unui formular online sau la introducerea datelor pentru logarea într-un anumit cont, RoboForm se oferă să salveze informațiile respective. În acest fel, utilizatorul are posibilitatea de a evita salvarea unor date strict secrete. În plus, pot fi create profiluri multiple de utilizatori, iar accesarea și completarea datelor sunt protejate prin parolă. Utilizatorii de Internet Explorer beneficiază și de o bară care conține o serie de butoane ce facilitează accesul rapid la principalele funcții ale programului.

GHOSTSURF 2005 PLATINUM

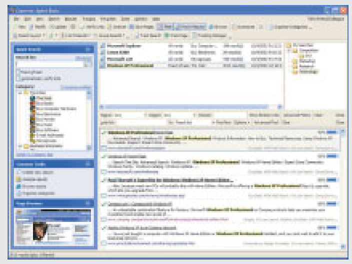
Deși majoritatea browserelor moderne dispun de instrumente pentru ștergerea urmelor navigării și blocarea anumitor tipuri de fluxuri de date, nici unul dintre acestea nu oferă un control satisfăcător. GhostSurf este o aplicație care încearcă să acopere tocmai aceste lipsuri. Prin intermediul modulului Privacy Control Center poate fi configurat nivelul de acces pe care site-urile vizitate îl au la informațiile personale care poate varia de la acces complet până la modul invizibil. Setarea pe acest nivel, deși oferă un grad ridicat de intimitate, nu este totuși recomandată deoarece va duce la blocarea expedierii cookie-urilor necesare accesării anumitor conturi de



e-mail și nu numai. Blocarea reclamelor, a bannerelor, a ferestrelor de tip pop-up și chiar a rezultatelor sponsorizate pe care majoritatea browserelor le afișează este o altă facilitate pe care acest program o oferă. SpyCatcher este un alt modul util care blochează eficient spyware-urile.

COPERNIC AGENT PROFESSIONAL 6

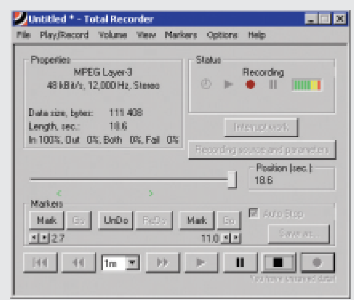
Copernic Agent este un excelent program de căutare a informațiilor pe



Internet. Acesta poate interoga mai multe motoare de căutare simultan, în funcție de tipul informațiilor căutate. Aplicația dispune de 120 de categorii de căutări specializate create pe baza anumitor criterii precum limba în care informațiile respective sunt disponibile, tipul de fișiere căutate etc. Spre exemplu, un utilizator care caută o anumită imagine va trebui să apeleze categoria Images, iar Copernic Agent va interoga toate motoarele de căutare din baza sa de date care permit căutarea imaginilor. Utilizatorul poate modifica aceste categorii și crea altele. Trebuie spus că în baza de date a programului se regăsesc peste 1.000 de motoare de căutare. Rezultatele vor fi afișate în funcție de relevanță și pot fi salvate pentru o consultare ulterioară. Pentru fiecare rezultat, programul poate afișa o imagine în miniatură a site-ului respectiv. Copernic Agent Professional poate monitoriza anumite site-uri și anunța utilizatorul în momentul în care sunt publicate informații noi. De asemenea, rezultatele salvate ale căutărilor pot fi actualizate automat periodic.

TOTAL RECORDER STANDARD 5.0

Streaming-ul este modalitatea prin care pot fi ascultate posturile de radio care emit online și alte materiale audio sau video. Total Recorder Standard permite înregistrarea materialelor audio ascultate online prin streaming. Fișierele rezultate pot fi apoi salvate în format WAV sau MP3.



	Maxthon 1.1	Opera 7.54u1	Firefox 1.0	Mozilla 1.8	Avant Browser 10	SlimBrowser 4.03	Internet Explorer 6	K-Meleon 0.9
Producător	MySoft	Opera	Mozilla	Mozilla	Avant Force	FlashPeak	Microsoft	K-Meleon
Web	www.maxthon.com	www.opera.com	www.mozilla.org	www.mozilla.org	www.avantbrowser.com	www.flashpeak.com	www.microsoft.com	http://kmeleon.sourceforge.net
Tip licență	Freeware	Adware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware
Opțiuni								
Interpretarea codului HTML	5/5	3/5	4/5	5/5	5/5	5/5	5/5	4/5
Tabbed Browsing	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Mouse Gestures	Da	Da	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Da
Pop-up stopper	3/5	4/5	3/5	3/5	2/5	2/5	4/5	Da
Gestionare Bookmarks	3/5	4/5	4/5	4/5	2/5	2/5	2/5	1/5
Salvare sesiune	Da	Da	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Da
Download manager	Nu	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
History	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Plug-in-uri	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Blocare conținut	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Autocompletare adrese	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Salvare informații introduse	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Căutare rapidă	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Da
Search Box	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu	Nu
Eliminarea urmelor navigării	Da	Da	Da	Da	Da		Da	Da
RSS Feed	Nu	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Suport teme	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Client chat inclus	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Client e-mail inclus	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu
Note								
Funcționalitate	83	78	75	73	68	67	60	63
Resurse și compatibilitate	84	79	71	76	82	82	85	67
Ergonomie	90	81	79	77	80	79	92	74
Verdict	84.90	78.90	75.40	74.45	72.80	72.25	71.75	66.35

ACUM TE POȚI ABONA ȘI ONLINE LA WWW.XPC.RO

XtremPC

Prima revistă cu DVD din România

ABONEAZĂ-TE ȘI AI PE LOC UN SUPER CADOU DE LA XTREMPC

Primești 12 reviste plus:

- 20% REDUCERE FAŢĂ DE PREŢUL DE PE COPERTĂ
- LIVRARE GRATUITĂ LA TINE ACASĂ ÎN FIECARE LUNĂ
- PREŢUL REVISTEI GARANTAT PE DURATA ABONAMENTULUI
- PROMOŢII EXCLUSIVE NUMAI PENTRU ABONAȚI



CADOU! Șnur XtremPC pentru telefonul mobil



CADOU! Tricou XtremPC (M,L,XL)

COMPLETEAZĂ ȘI TRIMITE ACUM TALONUL DE ABONAMENT

Str. Al. Puskin 18, Etaj 1, Bucureşti 1, Tel:021-231.28.66

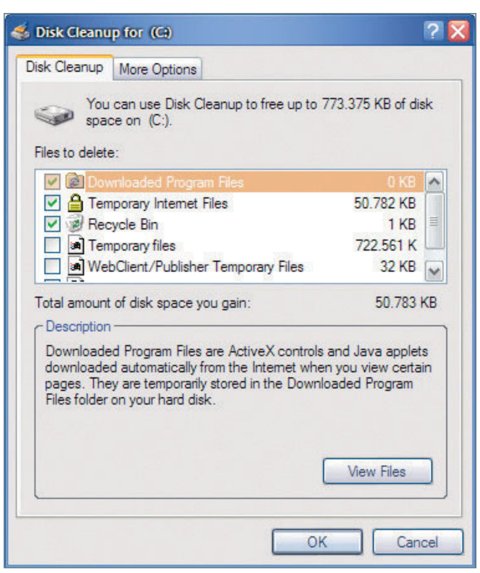


Curatenie in Windows

Igiena sistemului

Din cauza dezinstalării incomplete a programelor, harddisk-ul şi regiştrii din Windows ajung să conţină elemente inutile care nu fac altceva decât să îngreuneze rularea sistemului.

FIE CĂ O FACE DIN NEVOIE ORI DIN SIMPLĂ curiozitate, orice utilizator este tentat să instaleze de-a lungul timpului anumite programe. Mulţi dintre aceştia instalează foarte multe programe pur şi simplu din curiozitatea de a vedea ce funcţii includ aplicaţiile respective. Alţii le testează efectiv pentru a decide care este cel mai bun program dintr-o anumită categorie.



Indiferent de motiv, instalarea unui număr mare de programe duce invariabil la rularea greoaie a sistemului de operare. Cu cât configuraţia calculatorului este mai modestă, cu atât sunt mai evidente efectele instalării a numeroase programe. Pentru a corecta rularea greoaie a sistemului de operare din cauza numărului mare de programe instalate, utilizatorul va trebui să-şi facă, mai devreme sau mai târziu, curăţenie în calculatorul personal.

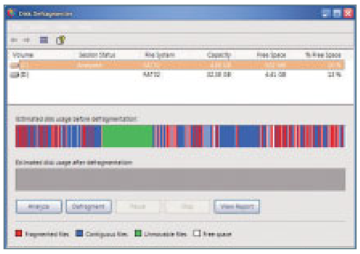
PRIMUL PAS, DEZINSTALAREA

Curăţarea calculatorului trebuie să înceapă cu dezinstalarea programelor care nu mai sunt necesare sau care se constată că îngreunează semnificativ rularea sistemului. Faptul că dezinstalarea programelor se realizează prin intermediul modulului Add or Remove Programs din Control Panel este cunoscut de majoritatea utilizatorilor şi nu mai necesită explicaţii. Într-o situaţie ideală, dezinstalarea ar fi trebuit să fie şi singura operaţiune pe care utilizatorul să o întreprindă pentru a-şi curăţa sistemul de programele instalate de-a lungul timpului. Deşi unele programe (destul de puţine, din păcate) se dezinstalează complet, cele mai multe lasă în urmă diverse tipuri de informaţii, de la fişiere şi directoare până la chei de regiştri. O altă categorie de programe eşuează în a se dezinstala prin simplul fapt că nu mai găsesc (sau nu au creat) log-ul care conţine informaţiile despre datele copiate în timpul instalării. Ironia este că sistemul de instalare/dezinstalare folosit de cele mai multe programe se numeşte Wise (înţelept). Cu toate acestea, eficienţa sa lasă mult de dorit. Aceasta este cauza principală pentru care utilizatorul este nevoit să caute alte metode de eliminare definitivă a programelor. Urmele care sunt cel mai uşor de înlăturat sunt fişierele şi directoarele create pe harddisk şi neeliminate în urma dezinstalării. Acestea pot fi şterse efectiv cu ajutorul oricărui manager de fişiere.

REGIŞTRII LA CONTROL

Un alt tip de urme lăsate de programele dezinstalate sunt cheile din regiştri. Majoritatea programelor îşi creează la instalare diverse chei în regiştri, pe care nu reuşesc să le şteargă complet la dezinstalare. Cu timpul, prin instalarea şi dezinstalarea multor programe, dimensiunea regiştrilor creşte, iar Windows are nevoie de mai mult timp pentru procesarea informaţiilor respective.

Din aceste considerente, se impune şi o curăţare a regiştrilor. Acest lucru se poate realiza pe mai multe căi. Pentru utilizatorii începători



recomandăm programul WinDoctor inclus în pachetul Norton System Works. WinDoctor facilitează, printre altele, curăţarea automată a regiştrilor prin intermediul unei interfeţe tip Wizard care nu ridică nici un fel de dificultăţi. Această aplicaţie poate fi rulată şi direct de pe CD-ul care conţine pachetul Norton System Works.

Utilizatorii avansaţi, care preferă un control ridicat asupra operaţiunilor efectuate, pot apela la utilitarul jv16PowerTools. Acesta, pe lângă metoda de curăţare automată a regiştrilor, permite utilizatorului ştergerea manuală a cheilor pe care le consideră inutile. Practic, dacă în categoria "Software instalat" sunt trecute chei care aparţin unui program dezinstalat, acestea pot fi eliminate. Editările la nivel de regiştri trebuie făcute cu atenţie, deoarece eliminarea unor intrări importante poate duce la nefuncţionarea unor programe sau chiar a sistemului de operare. Bineînţeles, este recomandat un back-up complet al regiştrilor înainte de a aduce modificări.

Acelaşi utilitar, jv16PowerTools, pune la dispoziţia utilizatorilor şi alte instrumente pentru curăţarea sistemului de urmele lăsate de programele dezinstalate. Printre acestea se numără eliminarea extensiilor asociate programelor dezinstalate, a anumitor comenzi shell (de tipul Play in Winamp, Open With... sau New File) etc.

PORNIRE ACCELERATĂ

Un alt efect al instalării unui număr mare de programe este iniţializarea greoaie a sistemului de operare. Acest lucru survine ca urmare a faptului că unele programe adaugă diverse intrări listei de aplicaţii care pornesc automat la deschiderea sistemului de operare. Windows XP dispune de un utilitar care facilitează, printre altele, modificarea acestei liste. Tastarea cuvântului "msconfig" în cadrul meniului Run va deschide utilitarul System Configuration Utility, iar lista poate fi modificată în cadrul tab-ului Start-up.

CURĂŢARE AUTOMATĂ

Spaţiul liber limitat este un alt factor care influenţează în mod direct viteza de rulare a sistemului şi la care se ajunge tot prin instalarea prea multor aplicaţii, jocuri şi a altor tipuri de date. În momentul în care este prea puţin spaţiu liber pe harddisk şi este evidentă rularea greoaie a sistemului, Windows avertizează utilizatorul că este momentul să şteargă o parte dintre acestea. Sistemele de operare marca Microsoft includ un utilitar care facilitează ştergerea automată a anumitor date. Este vorba de Disk Clean-up. Acesta permite eliminarea fişierelor descărcate de pe Internet, a celor salvate temporar pe harddisk de Internet Explorer, a datelor aflate în Recycle Bin, a fişierelor temporare extrase din kit-urile de instalare a anumitor programe, care ar fi trebuit şterse automat după încheierea procesului de instalare, a fişierelor catalogate de serviciul de indexare (care are rolul de a realiza mai rapid căutarea anumitor fişiere sau directoare) din Windows XP etc. În plus, prin intermediul acestui utilitar, pot fi şterse şi toate punctele de restaurare (cu excepţia celei mai recente) create de serviciul System Restore.

DEFRAGMENTARE

În urma instalării programelor, jocurilor şi a copierii diverselor tipuri de date, spaţiul de pe harddisk (atât cel ocupat, cât şi cel liber) devine fragmentat. Acest lucru înseamnă că anumite părţi ale unui fişier se regăsesc în mai multe locuri de pe harddisk. Din această cauză, accesarea fişierului respectiv necesită mai mult timp decât în mod normal. Defragmentarea harddisk-ului sau doar a unei partiţii presupune alocarea continuă a spaţiului prin aducerea în acelaşi loc a tuturor fragmentelor care alcătuiesc un anumit fişier. Pentru aceasta, poate fi folosit utilitarul Disk Defragmenter din Windows (Start/All Programs/Accesories/System Tools), însă se poate apela şi la alte programe care realizează acest proces chiar mai rapid, precum O&O Defrag.

În urma unei optimizări eficiente, deşi sistemul nu va zbura, se va putea totuşi observa o îmbunătăţire a timpilor de iniţializare a acestuia şi de încărcare a aplicaţiilor. Este recomandat ca aceste operaţiuni, în special cele de defragmentare şi de curăţare a regiştrilor, să se realizeze periodic.

Andrei Liviu Mihai

Paza bună

Poate cea mai eficientă metodă de rezolvare a problemelor create de instalarea/dezinstalarea unui număr mare de programe (dar şi de reparare a eventualelor erori apărute la un moment dat) este crearea unei imagini a partiţiei de sistem. Pentru a putea face acest lucru este necesară crearea unei partiţii (în cadrul procesului de instalare a Windows XP ori cu ajutorul unui program precum Partition Magic) numite partiţie de sistem pe care să se afle doar sistemul de operare şi diversele aplicaţii instalate. Pentru Windows XP şi eventualele programe instalate, o partiţie cu dimensiunea cuprinsă între 5GB şi 10GB ar trebui să fie suficientă.

Momentul ideal pentru crearea unei imagini a partiţiei de sistem este imediat după instalarea sistemului de operare, dar şi a programelor importante (Microsoft Office, Nero etc.). Programul pe care noi îl recomandăm pentru această operaţiune este Norton Ghost 2003.

La fel de uşor poate fi folosită şi versiunea 2005, însă aceasta este o copie fidelă a lui DriveImage achiziţionat de Norton. Deşi Norton Ghost 2005 prezintă avantajul de a realiza imaginile de partiţii fără restartarea sistemului, pentru fiecare restaurare a imaginii este necesar CD-ul de instalare.

Crearea şi restaurarea imaginilor folosind Norton Ghost 2003 se realizează prin intermediul iconiţei rezidente în SystemTray. Un click-dreapta pe aceasta va aduce în prim-plan opţiunile Back-up şi Restore Computer.

Salvarea imaginii partiţiei de sistem se poate face pe orice altă partiţie sau chiar direct pe CD sau DVD (în funcţie de dimensiunea finală a acesteia). Avantajul salvării directe pe CD constă în faptul că, fiind bootabil, acesta poate ajuta la restaurarea imaginii chiar şi în situaţia în care sistemul de operare nu mai porneşte.

Anterior iniţializării procesului de creare a imaginii, utilizatorul are la dispoziţie o serie de opţiuni, precum gradul de compresie a acesteia. Restaurarea imaginii are ca rezultat revenirea la situaţia existentă (pentru partiţia de sistem) în momentul creării acesteia.

MAXWELL

Corectitudinea înainte de toate



MAJORITATEA MOTOARELOR DE RANDARE disponibile în momentul de față trișează. În caz că nu știați asta, aflați acum. Poate nu vă interesează că Vray, Final Render sau Brazil folosesc diverse trucuri pentru a accelera randarea unei scene, atât timp cât imaginea finală vă este pe plac. Și nu neg că rezultatele obținute cu tehnologia software actuală sunt impresionante. Însă trebuie să vedeți de ce este în stare Maxwell, pentru a avea o perspectivă completă.

Numit după James Clark Maxwell, un celebru fizician din secolul XIX care a cuantificat în ecuații natura de undă electromagnetică a luminii, motorul de randare Maxwell este cea mai nouă născocire a spaniolilor de la Next Limit, cunoscuți pentru Real Flow, un soft excelent pentru simularea dinamicii lichidelor.

Conceptul care stă la baza noului motor de randare este simularea cât mai exactă posibil a modului în care lumina se comportă în realitate. Tehnologia se numește "randare spectrală" și tratează lumina ca pe o undă electromagnetică, calculând imaginile într-un spectru de frecvențe fizice, nu în banalul spațiu RGB. Imaginea este convertită doar în final, folosind algoritmi de tone mapping. În momentul în care sunt eliminate trucurile gen photon mapping sau radiosity și este implementat un model fizic de iluminare, randările încep să devină fotorealiste. Dar și să dureze de la două ore în sus pentru un rezultat rezonabil.

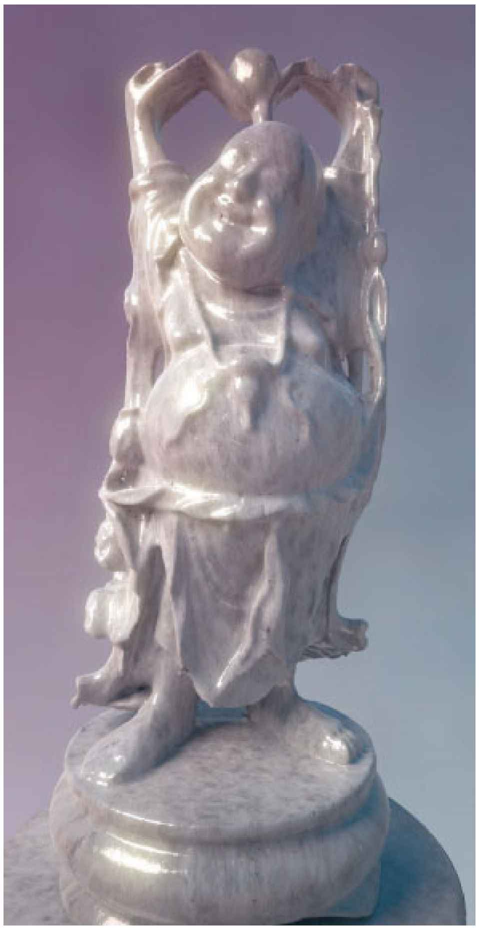
Timpul are un rol interesant în Maxwell. Este de ajuns să stabiliți cât de mult sunteți dispuși să așteptați, iar Maxwell se va autocalibra pentru a vă oferi cea mai bună randare în timpul stabilit. Această abordare poartă numele de "Unbiased Rendering" și vrea să spună că, dat fiind suficient timp de randare, Maxwell va ajunge întotdeauna la soluția de iluminare corectă (și perfectă) fără să introducă artefacte grafice în imagine.

După cum am mai spus, însă, două ore sunt un timp minim pentru o randare la calitate înaltă. Și chiar și atunci imaginea s-ar putea să aibă un pic de zgomot, dar, deh, soft-ul este încă în stadiu alpha și există metode de a curăța imaginile prin postprocesare (Neat Image, Noise Ninja etc.), ca și în cazul unor fotografii digitale.

Paralela nu este foarte forțată, pentru că Maxwell beneficiază de o cameră care funcționează exact ca una digitală din realitate: are timp de expunere, f/stop, diafragmă focus și toți parametrii standard, astfel că depth of field sau motion blur nu sunt doar efecte pe imagine, ci survin ca rezultat al simulării fizice.

Tot pe o simulare fizică se bazează și conceptul de "cer" din Maxwell, care oferă o iluminare naturală, cu sau fără soare, bazată pe poziția de pe Glob și momentul zilei. O abordare foarte utilă pentru arhitecți, de exemplu, dar interesantă și pentru noi, restul amatorilor, deoarece arată mult mai bine decât un simplu skydome. Care este și el disponibil în Maxwell, în caz că doriți să scurtați timpii de randare pentru scenele de interior fără prea multă penetrație a luminii.





Materialele sunt împărțite în tipuri în funcție de proprietățile fizice: metal, difuse, emitter și dielectric. Acesta din urmă este cel mai confuz, așa că ar merita o explicație: un material dielectric este o substanță care nu e un foarte bun conducător de electricitate, dar este un bun suport pentru câmpurile electrostatice. Vorbim aici de sticlă, plastic, unele lichide sau gaze și chiar de aer. Având în vedere abordarea electromagnetică a lui Maxwell, adunarea acestor materiale într-o singură categorie este explicabilă, chiar dacă nu este foarte intuitivă la prima vedere.

Aparent mai este loc de încă un competitor pe piața motoarelor de randare și, sincer, aștept cu interes versiunea finală a Maxwell pentru a o include într-un test comparativ, pentru că timpii mari de randare sunt clar justificați de calitatea imaginilor finale.

Adrian Dorobăț

Contact	
Producător	Next Limit
Web	http://www.maxwellrender.com/indexeng.htm
Detalii	
Versiune	-
Sistem	Pentium 4 1GHz, 512MB RAM, Video Direct3D 32MB, Windows XP
Tip de licență	Comercial
Evaluare generală	
+ randări foarte realiste	
+ simplu de setat	
- timpi mari de randare	
- zgomot în imagine	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ☆	

Pandromeda MojoWorld Pro(fessional)

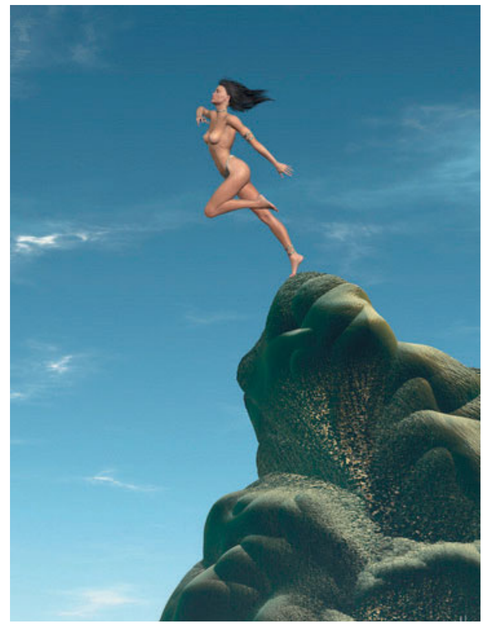
Un întreg univers pe calculatorul personal



PIAŢA PROGRAMELOR DE CREAT PEISAJE virtuale este mică, dar foarte aglomerată. Pe această piaţă activează nume renumite ca Vue D'Esprit, Bryce 3D sau 3D Virtual Landscape, care au lipici în rândul utilizatorilor amatori, dar şi programe "profesionale" gen Vista Pro, Geoscape 3D, Vega Prime. La acestea se adaugă diverse iniţiative venite din partea entuziaştilor, care în timp s-au dezvoltat în programe performante, cum ar fi, de exemplu, Terragen sau Aeliom.

Publicul-ţintă al MojoWorld se situează undeva la mijloc între segmentul de amatori şi cel de profesionişti, dar relativa uşurinţă în utilizare îl recomandă în principal primilor.
Ca majoritatea programelor de gen, MojoWorld foloseşte fractalii pentru a genera peisajele virtuale. Acest lucru are avantaje şi dezavantaje. Un lucru bun este că prin intermediul fractalilor se poate ajunge la un nivel de detaliu pe care o abordare poligonală nu l-ar putea oferi niciodată. Pe de altă parte, fractalii ţin de teoria haosului şi deci generarea şi manipularea lor sunt mai mult sau mai puţin aleatorii. În plus, calculele care se fac sunt operaţii matematice care nu pot fi accelerate prin intermediul unei plăci grafice, deci depind exclusiv de procesor, ceea ce înseamnă randări lente.

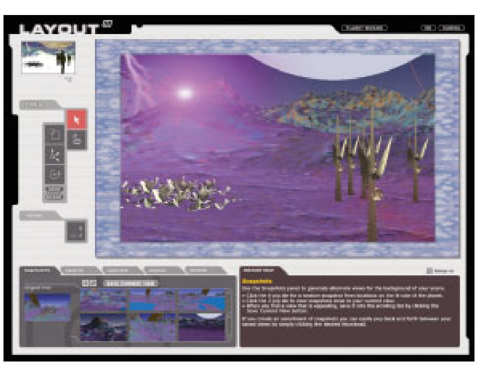
Problema manipulării este rezolvată de MojoWorld prin implementarea unei interfeţe facile, dar care nu respectă standardele unui program de grafică 3D obişnuit. În schimb, avem de-a face cu un concept care simulează (dintr-un anume punct de vedere) sistemul de navigare al unei nave spaţiale, cu care utilizatorul vizitează planete virtuale. Da, aţi auzit bine, este vorba de planete, un aspect cu care MojoWorld s-a lăudat încă de la început. Planete întregi, cu atmosferă, soare, lună, mări şi oceane, şi, începând din versiunea 3.0, râuri şi lacuri ce respectă principiile geofizice de dezvoltare.



Pentru a creşte notorietatea soft-ului în rândul publicului, Pandromeda oferă un viewer gratuit, cu care utilizatorii pot randa imagini din lumile create cu versiunea standard sau profesională. Spre deosebire de viewer-ul din varianta comercială, cel gratuit aplică un text cu numele programului pe imagine. Dacă plănuiţi atent, puteţi face în aşa fel încât să o eliminaţi după randare, prin tăiere, dacă vă deranjează. Unul dintre marile atuuri ale programului este că vă dă ocazia să creaţi ceva în mai puţin de cinci minute, datorită sutelor de parametri prestabiliţi din care puteţi alege. Fireşte, dacă vă încumetaţi să înfruntaţi termeni ca "lacunarity" sau "sparse convolution", puteţi încerca să creaţi de la zero o planetă sau să modificaţi manual un peisaj. Totuşi, nu vă recomand această experienţă decât dacă sunteţi masochişti sau matematicieni, două categorii greu de deosebit, în opinia mea.

Comparat cu Terragen, programul cu care se aseamănă cel mai mult în funcţionalitate, MojoWorld iese în frunte. Singura dezamăgire, dacă se poate spune aşa, este că, dacă cu Terragen trebuie să te chinuieşti să obţii un peisaj care NU este cât de cât realist, în MojoWorld trebuie să depui eforturi pentru a obţine ceva care să nu arate flagrant a decor pentru un film SF de serie B.

Dar avantajele sunt covârşitoare. MojoWorld oferă posibilităţi de editare la nivel global şi local, putând genera chiar şi overhangs (culmi scobite în interior), ceea ce Terragen nu poate. De asemenea, folosind Mojo Tree, puteţi adăuga vegetaţie în peisajele create, opţiune care în Terragen este încă în stadiul de proiect.
Dar poate cel mai important este faptul că MojoWorld permite importarea de obiecte 3D din alte programe şi integrarea lor în peisajele create. Din versiunea 3 puteţi adăuga chiar şi lumini şi le puteţi orienta astfel încât să conferiţi mai mult realism scenelor. Sau să le faceţi şi mai SF, depinde ce doriţi.



Ideea de exploratori de noi lumi stă la baza MojoWorld şi de aceea Pandromeda oferă prin pachetul adiţional Mojo Focus posibilitatea de a combina creativ poze digitale şi imagini virtuale create cu MojoWorld, în scopul de a plasa utilizatorii în cadrul unor peisaje suprarealiste, obţinând instantanee turistice.

Cuvântul "instantanee" este involuntar o exagerare, trebuie să menţionez. Deşi ceva mai rapid decât Terragen, MojoWorld nu este totuşi un campion al vitezei. Dacă vreţi imagini la calitate maximă, pregătiţi-vă să aşteptaţi cel puţin o oră pentru un 1024x768, pentru că doar preview-ul din viewport este accelerat OpenGL. Cu Mojo Frames puteţi adăuga efecte 2D imaginilor, iar cu Mojo Move puteţi crea secvenţe animate. Evident, toate acestea sunt separate şi înseamnă costuri suplimentare. Din fericire, aveţi la dispoziţie un demo şi viewer-ul freeware pentru a vă putea hotărî dacă este o modalitate interesantă de pierdut timpul sau nu, variante pe care le puteţi găsi şi pe CD-ul 63 XtremPC.

Adrian Dorobăţ

Contact	
Producător	Pandromeda
Web	www.pandromeda.com
Detalii	
Versiune	3.0
Sistem	Pentium 4 1GHz, 256MB RAM, Video OpenGL 64MB, Windows XP
Tip de licenţă	Comercial (498$)
Evaluare generală	
+ flexibilitate ridicată	
+ import de obiecte	
- interfaţă non-standard	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ☆	

Antispyware

Microsoft AntiSpyware 1.0 Beta 1



La puțin timp după cumpărarea programului GIANT AntiSpyware, Microsoft lansează propria aplicație de detectare și eliminare a spyware-urilor având la bază proaspăta achiziție.

PROMIȚĂTOR

Pentru o primă încercare, promițător este cuvântul care caracterizează cel mai bine produsul antispyware al celor de la Microsoft. La capitolul eficiență deocamdată nu impresionează, rămânând câte ceva în urmă după aproape fiecare scanare. Însă baza de date de care dispune este actualizată la fiecare câteva zile, ceea ce ne face să credem că, în timp, Microsoft AntiSpyware va deveni un program redutabil. Ca orice antispyware cu pretenții, și acesta pornește automat la încărcarea sistemului de operare și oferă o protecție în timp real. Utilizatorul are însă posibilitatea de a dezactiva oricând această protecție fără a închide programul. În timpul scanării, Microsoft AntiSpyware oferă informații detaliate despre modul în care acționează și riscul pe care programele de tip spyware detectate îl constituie.

ÎNCERCARE DE AUTOMATIZARE

La finalul scanării, spyware-urilor detectate le sunt atribuite anumite grade de periculozitate, iar acțiunea care va fi întreprinsă este aleasă automat în funcție de aceste grade. Dacă ar funcționa corect, această facilitate ar realiza automatizarea completă a scanării și eliminării spyware-urilor. Problema pe care noi am remarcat-o însă este că programul alege acțiuni diferite pentru spyware-uri de același tip. De exemplu, din două spyware-uri cu nivel critic de periculozitate, pentru unul a fost aleasă corect acțiunea de eliminare, în timp ce pentru celălalt s-a ales ignorarea sa.

Contact	
Producător	Microsoft
Web	www.microsoft.com
Detalii	
Versiune	1.0 Beta 1
Sistem	Windows 2000/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală

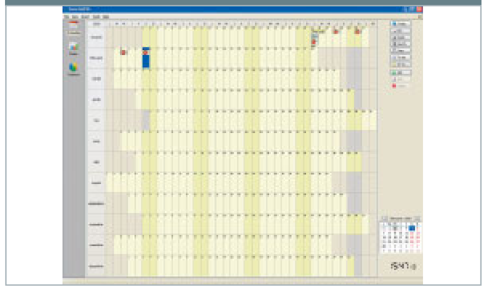
+ protecție în timp real
+ actualizare automată a bazei de spyware-uri
+ ergonomie ridicată
- eficiență redusă

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Personal Information Manager

EssentialPIM 1.0



Cei care au un program încărcat și caută o metodă de a-și organiza mai eficient activitățile și de a evita eventualele crize de timp pot folosi cu încredere EssentialPIM, cu atât mai mult cu cât acesta este și gratuit.

SIMPLU ȘI LA OBIECT

EssentialPIM respectă prima și cea mai importantă regulă a acestui tip de programe. Este vorba de ușurința în folosire. Spre deosebire de alte aplicații ale căror destinații implică o anume complexitate a interfeței, managerele personale de informații trebuie să-i ofere utilizatorului un acces rapid la principalele lor module. O agendă a cărei interfață nu este ușor de intuit de la început își pierde utilitatea automat, ducând mai degrabă la o pierdere de timp decât la o organizare eficientă a acestuia. Nu este și cazul acestui program, a cărui interfață este simplă și intuitivă.

SUFICIENT

Deși nu este o aplicație deosebit de complexă, EssentialPIM îi oferă utilizatorului cele mai importante instrumente pentru a-și organiza eficient activitățile și pentru a nu rata nici un eveniment important. Este vorba de un calendar, o secțiune de însemnări și o agendă de contacte. Pe baza calendarului pot fi introduse eventualele activități în funcție de data și ora la care încep. Fiecare activitate introdusă beneficiază bineînțeles de o serie de opțiuni cum ar fi setarea duratei, a priorității, a alarmei etc. Calendarul existent dispune de mai multe moduri de vizualizare: zilnic, săptămânal, lunar, anual. Astfel, utilizatorul poate opta între o vedere de ansamblu, a lunii sau a anului în curs, și una mai amănunțită - a săptămânii sau a zilei curente.

Contact	
Producător	EssentialPIM
Web	www.essentialpim.com
Detalii	
Versiune	1.0
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală

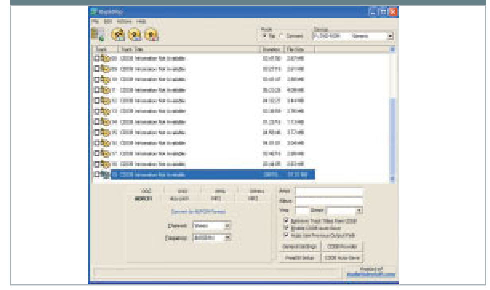
+ importarea și exportarea informațiilor în și din multiple formate
+ dispune de o versiune care rulează direct de pe memoriile de tip USB
- imposibilitatea creării mai multor profiluri de utilizatori

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

CD Ripping

AudioVideoSoft RapidRip 2.1



Deși numele programului ar sugera altceva, AudioVideoSoft RapidRip este, în principiu, o aplicație care salvează CD-urile audio pe harddisk. Track-urile CD-urilor audio pot fi salvate într-o mulțime de formate, printre care WAV, WMA, MP3 și OGG. Din păcate, nu este posibilă salvarea în formate mai noi precum MP3 Pro sau MP4.

CD RIPPING

În funcție de formatul în care dorește să salveze track-urile audio, utilizatorul are la dispoziție o serie de opțiuni precum frecvență sau bitrate. Însă, dacă dorește salvarea în format MP3, se va lovi de limitarea bitrate-ului fix, deoarece programul nu include posibilitatea creării MP3-urilor cu bitrate variabil. În altă ordine de idei, operațiunea de CD Ripping se realizează ușor. În afară de selectarea track-urilor, nu mai sunt necesare decât configurarea formatului în care acestea vor fi salvate și apăsarea butonului de începere a operațiunii. Însă, odată începută salvarea track-urilor, nu există nici o posibilitate de renunțare sau de întrerupere a procesului. Programul include și posibilitatea editării automate a tag-urilor fișierelor rezultate în urma procesului de CD Ripping. Din păcate, RapidRip interpretează uneori greșit informațiile track-urilor audio, afișând statistici eronate despre lungimea ca timp a acestora și dimensiunea fișierelor rezultate în urma conversiei.

CONVERSIE AUDIO

În afară de salvarea track-urilor, RapidRip permite și conversia fișierelor audio în și din formatele sus-amintite. Spre deosebire de CD Ripping, în cazul operațiunii de conversie utilizatorul poate interveni oricând pentru oprirea acesteia.

Contact	
Producător	AudioVideoSoft
Web	www.audiovideosoft.com
Detalii	
Versiune	2.1
Sistem	Windows 98/ME/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Shareware (24.95$)

Evaluare generală

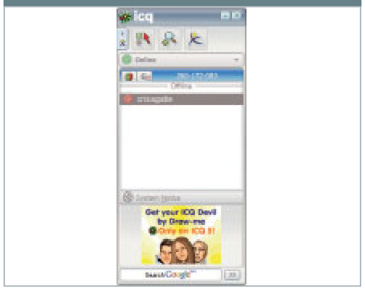
+ utilizare ușoară
- imposibilitatea codării cu bitrate variabil
- control redus asupra procesului de conversie propriu-zis
- există alternative gratuite mult mai bune

Verdict

★ ☆ ☆ ☆ ☆

Mesagerie instant

ICQ Lite 5.0.2



Rețeaua ICQ este, la ora actuală, una dintre cele mai populare în peisajul mesageriei instant. Programul cu același nume, prin intermediul căruia se realizează comunicarea efectivă, a atins recent a cincea versiune, în încercarea de a ține pasul cu aplicațiile rețelelor concurente.

NOUTĂȚI INTERESANTE

Majoritatea facilităților pe care ICQ le include, indiferent că sunt noi sau au existat și în versiunile anterioare, sunt grupate în modulul numit Xtraz Center. În termeni de ergonomie, acest lucru se traduce printr-o fereastră în plus deschisă pentru accesarea anumitor funcții. Din fericire, modulul în cauză este atașat și ferestrei principale, însă, în această ipostază, nu este inclusă decât o parte a funcțiilor disponibile. Dintre noutățile aduse de această versiune se remarcă bara de căutare prin intermediul lui Google. Însă ne îndoim că utilizatorii vor apela la aceasta în locul mult mai convenabilei bare integrate în browserele Web ca Opera.

RECLAME PE CENTIMETRU PĂTRAT

ICQ riscă să-și piardă potențialii utilizatori din cauza reclamelor poziționate în cadrul celor mai folosite ferestre. Lista contactelor și fereastra în care se poartă conversația sunt ambele victime ale câte unui banner publicitar.

Contact	
Producător	ICQ
Web	www.icq.com
Detalii	
Versiune	5.0.2
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală

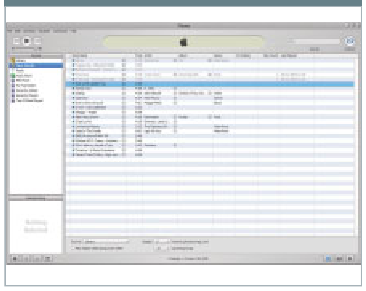
+ posibilitatea trimiterii unui mesaj către mai mulți utilizatori simultan
+ configurarea tastei de trimitere a mesajelor
- reclame inoportune

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Player multimedia

iTunes 4.7.1



iTunes a fost anunțat ca un mare rival pentru Windows Media Player. În afară de faptul că programul celor de la Microsoft nu este tocmai cel mai bun player multimedia, nici iTunes nu ne-a impresionat în nici un fel.

PLAYER MODEST

Ca player multimedia, nu am fi foarte critici dacă am afirma că iTunes este un program mediocru. Aplicația dezvoltată de Apple în special pentru iPod, dar disponibilă și pentru Windows și Mac oferă doar funcțiile elementare rulării melodiilor. Am fost surprinși să constatăm că iTunes nu are un egalizator audio și nu oferă posibilitatea modificării tag-urilor. Pe de altă parte, facilitățile de care beneficiază oferă o utilitate redusă și o configurabilitate limitată.

CUMPĂRĂTURI ONLINE

Prin intermediul lui iTunes, utilizatorii (care au o conexiune la Internet) pot cumpăra online melodiile preferate, având posibilitatea de a asculta în prealabil scurte fragmente ale cântecelor respective. Funcțiile puține și propriul magazin online de muzică ne fac să credem că iTunes, ca player multimedia, a fost creat doar ca un accesoriu pentru sporirea vânzărilor de melodii online, și nicidecum pentru a le oferi utilizatorilor un program util.

Contact	
Producător	Apple Computer
Web	www.apple.com
Detalii	
Versiune	4.7.1
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP, Mac
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală

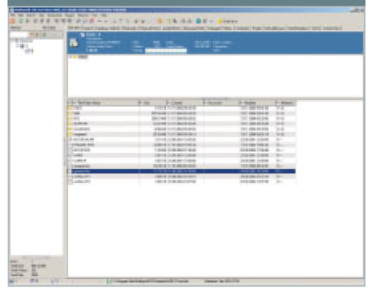
+ crearea aleatorie a listelor de melodii
- lipsa unor funcții importante
- utilizare greoaie
- nu pot fi cumpărate melodii din România

Verdict

★ ★ ☆ ☆ ☆

Catalogare CD-uri

CDCareTaker 1.0



Utilizatorii care dețin o colecție impresionantă de CD-uri probabil au luat deja în considerare utilizarea unui program de catalogare a acestora. Cei care nu au deocamdată foarte multe CD-uri ar face bine și ei să își catalogheze de pe acum colecția, deoarece le va fi mult mai greu să facă acest lucru când vor avea câteva zeci sau sute de CD-uri.

GESTIONARE GREOAIE

CDCareTaker nu este altceva decât o bază de date în sensul clasic, în care sunt salvate informațiile legate de directoarele și fișierele de pe CD-urile scanate. Din păcate, acest aspect se reflectă în interfața și mai ales în funcționalitatea programului. Fereastra principală, ca de altfel și celelalte ferestre ale programului, este aglomerată cu numeroase pictograme fără explicații sau tooltip-uri. În acest fel, utilizatorul nu va afla la ce folosesc acestea decât după ce le va apăsa.

CATEGORII MULTIPLE

CDCareTaker dispune de foarte multe module utile. Evidența CD-urilor împrumutate, a adreselor de e-mail de pe discurile catalogate, a numerelor seriale pentru programele deținute sau a CD-urilor zgâriate sunt doar câteva dintre acestea. Interfața pe care modulele respective o îmbracă însă lasă mult de dorit.

Contact	
Producător	Bobysoft
Web	www.bobysoft.com
Detalii	
Versiune	1.0
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Shareware (24.95$)

Evaluare generală

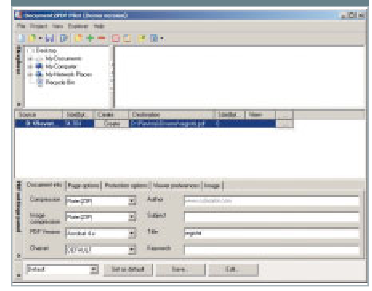
+ numeroase module utile
+ importarea conținutului anumitor formate de documente (RTF, DOC)
- aspect de bază de date

Verdict

★ ★ ☆ ☆ ☆

Crearea fișiere PDF

Document2PDF 1.4



PDF (Portable Document Format) este, la ora actuală, standardul în materie de documente trimise prin Internet. În general, pentru crearea acestora este folosit Adobe Acrobat, program dezvoltat de compania proprietară a formatului în cauză. În afară de acesta, sunt disponibile și o serie de soluții mai ieftine cum este și Document2PDF.

OPȚIUNI PENTRU CONVERSIE

Cu acest program pot fi transformate în PDF o serie de formate precum RTF, WRI, DOC, HTML sau CHM. Modul în care se realizează conversia propriu-zisă este relativ simplu: se creează o listă cu documentele ce urmează a fi transformate și, prin apăsarea unui singur buton, sunt salvate automat toate în format PDF. Înainte de inițializarea procesului de conversie, se pot opera o serie de setări legate de PDF-ul rezultat. Astfel, utilizatorul are posibilitatea de a introduce diverse informații precum titlul documentului sau numele autorului. În plus, anumite funcții precum printarea sau copierea textului pot fi restricționate prin parolă.

REZULTATE DIFERITE

Din păcate, rezultatele nu sunt tocmai cele scontate. În special documentele care conțin formatări complexe nu se reflectă în PDF-urile generate.

Contact	
Producător	Two Pilots
Web	www.colorpilot.com
Detalii	
Versiune	1.4
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Shareware (95$)

Evaluare generală

+ conversie multiplă
+ opțiuni numeroase
- deosebiri de așezare în pagină rezultate în urma conversiei

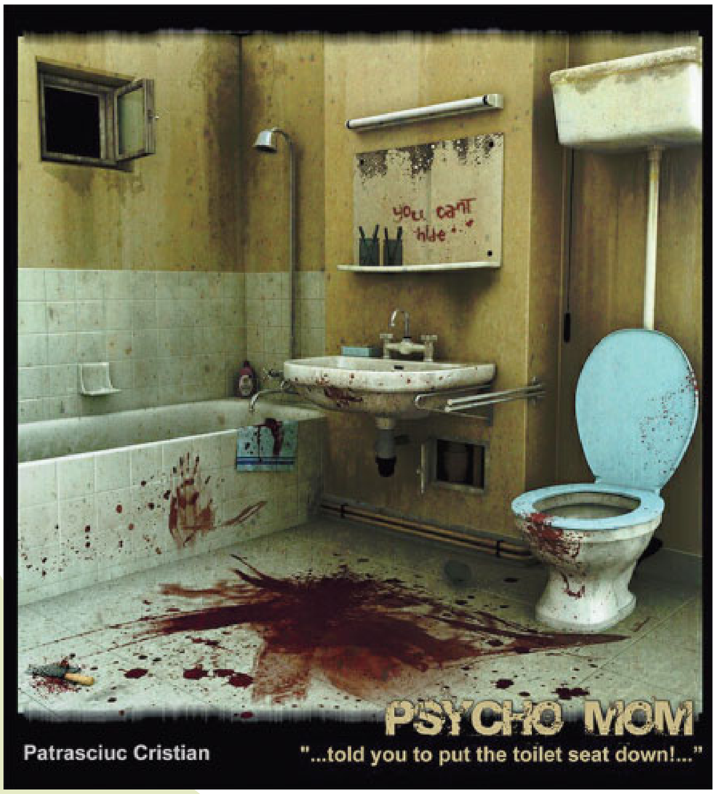
Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoţite de nume şi detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail galerii@xtrempc.ro sau prin poştă la: XtremPC, str. Puşkin 18, Bucureşti 1.

Galerii Xtreme

Singura expoziţie offline care găzduieşte creaţiile tale









alex_geambasu@yahoo.com
"E prima dată când trimit imagini pentru revista voastră. Pentru început, doar două scene. Sper să vă placă. Soft folosit: 3ds max 6, Photoshop pentru texturare şi post-processing, VRay pentru randare.
P.S.: La scena cu baia aş vrea să se observe munca din spatele lucrării, şi nu neapărat violenţa."

Se poate spune că ai păşit cu dreptul la prima ta apariţie în revistă. Ai talent şi chiar şi imaginaţie. Deşi un pic cam bolnavă, ce-i drept. Şi da, la imaginea cu baia se vede şi munca din spatele ei, dar după vreo 5 minute în care încerci să eviţi violenţa grafică. Glumim, desigur.



TT
taurenv@yahoo.com

Am reținut o singură imagine dintre cele trei pe care ni le-ai trimis. Cea cu tancul era odioasă, iar cea cu mașina ai stricat-o cu un efect dubios. Data viitoare când ne mai trimiți imagini (sperăm că va exista o dată viitoare) adaugă și numele tău, nu doar alias-ul.



alex_geambasu@yahoo.com
"O imagine inspirată din LotR, inițial gândită pentru concursul vostru mai vechi, însă neterminată la timp și abandonată. M-am gândit s-o aranjez cât de cât pentru Galerii. Scena a fost modelată în întregime în max 4 și nu are ca postprocesare decât un gaussian blur în Photoshop. Cele trei elemente principale (dragonul, «spiritul» și castelul) au fost modelate pe rând, pornind de la schițele desenate în timpul derulării câtorva scene din film, schițe pe care le-am folosit ca referințe."

Blur-ul nu face decât să ascundă numeroasele imperfecțiuni și lipsa de detaliu, dar, oricum, încercarea este meritorie. Mai ales că vine la atâta timp după ce s-a terminat concursul.



Alin Tiucra
periuta_de_dinti@acasa.ro
"Salut! Mă numesc Alin și mai am vreo două luni până fac 16 ani. Aceasta este prima mea realizare care mi-a ieșit ceva mai bine, iar când i-am arătat-o unui prieten, acesta m-a sfătuit să o trimit la GX, așa că iat-o. Am lucrat la mașină cam trei săptămâni, pe zi, timp de lucru, doar o oră, maximum două, deoarece liceul îmi mănâncă mult din timp. Tot ce se vede este făcut în 3d studio max 7 cu «editable poly» & «mesh smooth»."

Imaginea se numește "My dad's car". Să înțelegem că cel din mașină e tatăl tău? În cazul ăsta a văzut imaginea și încă mai locuiești cu el? Glumim, desigur. E un început bun, deși formele ar trebui să fie mai bine definite și să dea impresia de rigiditate, nu de plastilină. Mai antrenează-te și mai trimite!

"Anul trecut, în plan local, telefoanele mobile Samsung şi-au dublat cota de piaţă."

În dialog cu HAT GROUP despre tehnologiile de vârf, designul mobilelor şi piaţa gri



Doru Orăşelu
Marketing Manager
HAT GROUP CO - importatorul oficial al telefoanelor mobile Samsung în România

XPC: Piaţa românească de mobile pare să fie în continuă creştere, deşi nu se mai poate spune că se află la început. Credeţi că va apărea un moment de stagnare? Dacă da, când? Descrieţi-ne piaţa românească din perspectiva diviziei de telefoane mobile a Samsung.

D.O.: Într-adevăr, tehnologia mobilă s-a bucurat în România de o dezvoltare aproape exponenţială. La ora actuală, cota de penetrare a telefoniei mobile se situează undeva în jurul cifrei de 48%, iar piaţa permite încă o creştere susţinută. Ţinând cont de experienţa noastră şi de previziunile operatorilor mobili, putem spune că piaţa din România se va dezvolta în continuare, chiar dacă ritmul de creştere nu va fi acelaşi ca la început.

Un aspect pe care HAT îl consideră foarte important este tendinţa din ce în ce mai evidentă a consumatorilor de a opta pentru produse de calitate, sofisticate şi performante, dincolo de simplul instrument de comunicare. Din acest punct de vedere, portofoliul Samsung acoperă toate tendinţele pieţei actuale, oferind terminale cu design deosebit, cameră încorporată, posibilitatea de a înregistra imagini video, sunete de calitate sau funcţionalităţi de business deosebite. În plus, România se pregăteşte şi de lansarea tehnologiei 3G. În mod cert, aceasta va crea noi oportunităţi de creştere a volumului pieţei de telefoane mobile, prin lansarea de noi servicii şi terminale capabile să opereze în noul standard de comunicare. Cred că şi această direcţie va susţine dezvoltarea pieţei în viitor.

XPC: Lupta împotriva aşa-numitei pieţe gri din România pare o prioritate pentru dumneavoastră. Cât de mult dăunează ea şi ce faceţi pentru a o diminua? Care sunt rezultatele de până acum?

D.O.: Combaterea pieţei gri a telefoanelor mobile reprezintă unul dintre obiectivele noastre permanente, ca urmare a angajamentului pe care HAT şi Samsung şi l-au asumat acum doi ani, la începerea colaborării, nu doar de a oferi telefoane mobile de calitate şi perfect adaptate pieţei locale, ci şi de a educa utilizatorii pentru a putea alege produse ce corespund calitativ şi din punctul de vedere al dotărilor cu nevoile de comunicare ale fiecăruia.

În urmă cu un an am organizat o amplă campanie de educare a utilizatorilor, "Samsung merge şnur", constatând atât un nivel destul de ridicat al fenomenului, cât şi necunoaşterea lui de către utilizatori. O primă măsură de contracarare a fenomenului a fost educarea consumatorilor finali, pentru a-i face să înţeleagă că un aparat importat oficial prezintă multe beneficii şi o durată mai lungă de viaţă comparativ cu unul introdus pe căi paralele. Astfel, riscurile la care se expune cumpărătorul unui produs de pe piaţa gri sunt substanţiale, de la posibile incompatibilităţi ale terminalului cu reţelele GSM româneşti, care pot afecta funcţionarea aparatului, până la lipsa unui service autorizat, capabil să rezolve eventualele probleme apărute. HAT România investeşte resurse semnificative pentru ca produsele aduse pe piaţă să le ofere cumpărătorilor toate avantajele tehnologiei înalte încorporate de Samsung în terminale. Fiecare model este îndelung testat şi adaptat serviciilor specifice ale operatorilor. Există un sistem bine pus la punct de service şi garanţie acordat fiecărui telefon, iar pentru identificarea produselor importate oficial fiecare terminal Samsung adus de HAT are pe spate, sub baterie, aplicată o hologramă care certifică un produs original.

XPC: La nivel mondial, Samsung ocupă unul dintre primele locuri printre producătorii de telefoane mobile. Care este situaţia în România? Cum a fost anul 2004 şi cum prevedeţi evoluţia pe parcursul anului 2005?

D.O.: Cererea tot mai mare de terminale Samsung de la nivel internaţional s-a reflectat în 2004 şi în România. Anul trecut, în plan local, telefoanele mobile Samsung şi-au dublat cota de piaţă, depăşind nivelul aşteptat al vânzărilor.

În 2004, comparativ cu anul precedent, HAT şi Samsung au lansat un portofoliu impresionant de produse echipate cu tehnologie de ultimă oră. Pe segmentul mid-end, au fost lansate cu succes modelele X100, X450, X460 şi C110, cu dimensiuni reduse şi design rafinat. Prin modelul SGH-X600 am oferit la începutul anului un telefon de nivel mediu, unul dintre primele cu cameră de fotografiat integrată, VGA cu blitz şi ecran în 65.536 de culori. Recent, am lansat şi modelul SGH-X120, primul terminal Samsung cu ecran cu tehnologie Organic Light Emitting Diode (OLED). Pentru segmentul premium, unde Samsung este lider de piaţă, am oferit terminale cu funcţionalităţi unice, precum D410, cu tehnologie slide-up, cameră VGA încorporată care se roteşte la 180 de grade, ecran cu 262.144 de culori, polifonie pe 64 de tonuri şi funcţii specializate de business. SGH-D100 este un telefon triband, care iese în evidenţă prin numeroasele facilităţi business, precum funcţia "client e-mail" încorporată, posibilitatea organizării de conferinţe telefonice cu mai mulţi parteneri, funcţii vCard şi vCalendar sau agenda telefonică cu până la 1000 de intrări, fiind totodată şi un accesoriu la modă. Din aceeaşi categorie premium s-a remarcat ca fiind campionul vânzărilor P510, un model clam shell cu cameră VGA şi blitz, cu un sistem unic de deschidere şi închidere automată. E800 este un alt model lansat anul trecut, un terminal cu sistem slide-up semiautomat, cameră încorporată VGA şi ecran TFT color. Funcţiile sale foto complexe, sistemul multishot, precum şi funcţia speakerphone şi sistemul de accentuare a clarităţii vocii îl recomandă ca o alegere nu doar elegantă, ci şi funcţională. Pe lângă acestea, noul telefon Samsung oferă posibilitatea afişării, pe ecranul cu 65.536 de culori, a fotografiilor apelanţilor.

În luna ianuarie HAT a adus în România două telefoane Samsung cu caracteristici excepţionale, E300 şi P730. E300 se remarcă prin dimensiuni şi greutate reduse, precum şi printr-un design extrem de rafinat, care fac din el o mică bijuterie. P730 este modelul de top al telefoanelor mobile Samsung cu cameră încorporată, un adevărat "telefon-cameră video", permiţând până la 60 de minute de înregistrare video cu sunet. Vedeta actuală a portofoliului HAT din România, Samsung P730, dispune de display rabatabil în orice direcţie, cameră Megapixel, ecran cu 262.144 de culori, player mp3, polifonie pe 64 de tonuri, posibilitatea de a se conecta prin USB şi slot de card de memorie MMC pentru extinderea spaţiului de stocare.

XPC: Care este modelul de vârf al Samsung în acest moment? Ce ne puteţi spune despre telefoanele pe care Samsung le va lansa pe parcursul acestui an?

D.O.: Modelul SGH-D500, anunţat de curând şi în România şi disponibil pe piaţă începând cu sfârşitul lunii februarie, integrează adevărate inovaţii tehnologice, precum designul soft-touch slide up, antenă internă, capacitate de stocare de 96 de MB, cameră foto de 1.3 megapixeli cu blitz, înregistrare video, Bluetooth, e-mail şi

conectivitate syncML, polifonie pe 64 de tonuri, claritate a vocii deosebită, speakerphone, ecran TFT+LCD cu 262.144 pixeli de 1.9" și player mp3.

Camera de 1.3 megapixeli nu numai că le permite utilizatorilor să facă fotografii, ci le oferă și libertate de creație, având 10 efecte speciale și "emoticons" încorporate. Flash-ul strălucitor și zoom-ul digital linear surprind cu ușurință cele mai frumoase momente pe care doriți să vi le reamintiți. Capacitatea de stocare de până la 96MB suportă și extinde capabilitățile de business ale terminalului. Sistemul de memorie dinamic permite utilizatorilor să stocheze peste 1000 de imagini megapixel, să captureze 60 de minute de video, să salveze 15 până la 20 de melodii în format MP3 sau AAC, să introducă până la 60 de minute de înregistrare de voce sau pur și simplu să folosească spațiul pentru a primi și a trimite fișiere atașate. Cu o diversitate de opțiuni de sincronizare cum ar fi Bluetooth, modelul D500 suportă E-mail Client, vCard și vCalendar pentru un transfer rapid de informație. Dispune de funcții avansate MMS, Java și WAP 2.0, precum și de USB și SyncML DS.

Pentru anul 2005, suntem hotărâți să lărgim semnificativ portofoliul telefoanelor mobile Samsung cu alte opt modele lansate în prima jumătate a acestui an.

XPC: Recent, Samsung SGH-E700A VGA a câștigat titlul de cel mai elegant telefon, în cadrul Asian Mobile News Awards. Care credeți că este impactul designului asupra succesului unui telefon?

D.O.: Așa cum spuneam mai devreme, telefonul mobil se transformă din ce în ce mai mult într-un companion al omului modern, un adevărat simbol al statutului social. Această funcție a telefonului face din designul elegant una dintre cerințele impuse de utilizatori producătorilor de terminale mobile. Astfel, telefonul mobil devine un accesoriu al eleganței, deosebit de important pentru exprimarea personalității utilizatorului. Samsung, unul dintre pionierii inovațiilor în domeniul designului și al formei terminalelor, îmbină caracteristici tehnice excepționale cu un exterior impresionant – linii curbe, forme rotunjite și rafinate, design compact, clamshell sau noi metode de deschidere precum "slide-up" sau "push-to-open", inovațiile de design fiind răsplătite cu numeroase premii internaționale, cum ar fi cel menționat sau recent-obținutele IDEA (din partea Industrial Designers Society of America) sau IF Design și Red Dot în Germania. Stilul inconfundabil al terminalelor Samsung aduce un plus de rafinament utilizatorului, revoluționând eleganța lumii sale mobile.

XPC: Samsung a anunțat recent dezvoltarea unui modul de memorie pentru telefoanele mobile de 512MB. Când va fi el folosit într-un terminal și care credeți că va fi impactul său?

D.O.: Cerințele tot mai sofisticate ale utilizatorului, atât în domeniul comunicării, cât și multimedia, funcțiile din ce în ce mai complexe ale terminalelor fac necesară alocarea de resurse din ce în ce mai semnificative pentru stocarea informației și gestionarea resurselor terminalului. Samsung își dovedește încă o dată pionieratul în inovație în domeniul acesta, anunțând nu doar soluții clasice de extindere a memoriei, ci chiar un prim model cu harddisk intern, dispunând de până la 1.5GB spațiu, în același stil delicat și elegant al telefoanelor cu clapetă. Tehnologia tot mai performantă, precum și permanenta preocupare a Samsung pentru noi soluții la îndemâna utilizatorului vor aduce din ce în ce mai multe resurse la dispoziția clienților, conferindu-le libertate de expresie completă.

XPC: Capacitățile grafice ale telefoanelor mobile sunt din ce în ce mai impresionante. Credeți că vor ajunge să concureze consolele portabile ca Sony PSP și Nintendo DS? Cum vede Samsung domeniul jocurilor pe telefonul mobil?

D.O.: Telefoanele mobile Samsung s-au remarcat întotdeauna atât printr-un design deosebit, cât mai ales prin capacitățile grafice ale display-urilor. Astfel, terminalele Samsung au impus și pe piața din România un standard de ecran de minimum 65.536 de culori, cu modele de vârf, cum ar fi D410 sau P730, cu display-uri spectaculoase în 262.144 de culori. Mai mult, HAT România a introdus pe piață primul telefon cu ecran OLED cu 65.536 de culori, o tehnologie de avangardă reprezentând pasul următor față de ecranele cu cristale lichide și care asigură culori mai vii, luminozitate și contrast perfecte, precum și afișare mult îmbunătățită pentru imaginile în mișcare. Desigur că posibilitățile grafice ale display-ului fac din jocurile pe telefonul mobil o atracție pentru clienți. Acest domeniu continuă să fie totuși o zonă în care atât tehnologia de dezvoltare a aplicațiilor, cât și conținutul acestora se pot îmbunătăți substanțial.

"Combaterea pieței gri a telefoanelor mobile reprezintă unul dintre obiectivele noastre permanente."

XPC: Samsung a anunțat facilități inovatoare pentru telefoanele mobile, cum ar fi speech-to-text, OCR, chiar și detectarea mișcărilor. Cât de important este să fii primul care introduce astfel de noutăți?

D.O.: Fiind unul dintre liderii tehnologici de pe piața mondială a telefoanelor mobile, Samsung conștientizează importanța vitală a procesului de inovație tehnologică. Acest proces se află la însăși baza dezvoltării și creșterii companiei. Noile servicii sau tehnologii pe care Samsung le încorporează în telefoanele mobile reprezintă tot atâtea oportunități de sondare a pieței și de lansare a unor tendințe. De la transformarea cuvintelor în mesaje scrise până la dotarea telefoanele cu senzori meniți a detecta starea de spirit a posesorului, toate reprezintă dovezi ale versatilității tehnologiei și ale felului în care Samsung încearcă să iasă în întâmpinarea oamenilor prin intermediul tehnologiei. În centrul preocupărilor de cercetare și dezvoltare ale Samsung se vor găsi întotdeauna dorințele cumpărătorilor și nevoile lor de expresie și comunicare. Prin astfel de inovații și inițiative, Samsung își propune să construiască instrumentele perfecte pentru a pune la îndemâna utilizatorului o adevărată revoluție digitală.

XPC: Samsung a lansat prima cameră de 5 megapixeli pentru telefoanele mobile și a anunțat camere pentru telefonul mobil cu zoom optic 3X. Vor ajunge telefoanele mobile să se compare cu camerele digitale în ceea ce privește calitatea imaginilor?

D.O.: Unele telefoane mobile cu cameră se află deja la granița dintre aparatul foto digital și telefonul mobil. Cererea continuă a consumatorilor pentru facilități multimedia, nevoia lor de a se exprima cât mai complex stau la baza eforturilor Samsung de a dezvolta instrumente de comunicare tot mai avansate. Astfel, portofoliul Samsung propus de HAT anul acesta pentru piața din România va avea în centru o serie de terminale cu cameră Megapixel și cu disponibilitate de până la o oră de înregistrare video, așa cum este P730, recent introdus pe piață. Așadar, linia dintre tehnologia mobilă și tehnica fotografică devine din ce în ce mai greu de distins. Cel care are de câștigat de pe urma acestei combinații tehnologice este chiar utilizatorul.



jocuri



Bogdan Bridinel

SA TRAIESTI INTENS, SA MORI FRUMOS

O lună, două falimente. Două poveşti foarte diferite, dar care au aceeaşi morală.

Aţi văzut vreodată "Asaltul cavaleriei uşoare"? Este un film despre un eşec fabulos, un act de o stupiditate rar întâlnită şi în acelaşi timp de o măreţie demnă de toată admiraţia. Este povestea adevărată a unei brigăzi de cavalerie uşoară engleză care, pe 25 octombrie 1854, a asaltat şi chiar a cucerit cu sacrificii incredibile un deal puternic apărat de armata rusă. Filmul romanţează puţin întâmplările, rezultate dintr-o serie de erori grave ale conducătorilor armatei, dar nebunia şi frumuseţea actului sunt reale şi merită să nu fie uitate, chiar dacă nu şi repetate.

Ceea ce ne aduce la subiectul real al articolului. Luna aceasta a marcat închiderea a două studiouri de jocuri care nu îmi sunt deloc indiferente, şi anume Ion Storm şi Troika Games. Ion Storm are o poveste complicată şi pe alocuri fantastică, plină de scandaluri, despărţiri şi declaraţii de dragoste, mai ceva ca o sută de episoade din "Tânăr şi neliniştit". Creat de legendarul şi controversatul John Romero, studioul a pornit de la un vis frumos, acela de a crea o companie de jocuri condusă de designeri, nu de economişti, şi dispusă să investească oricât este nevoie pentru a produce cele mai bune jocuri imaginabile. Dar, după ce a cheltuit mai bine de 30 de milioane de dolari din banii publisherului britanic Eidos, Ion Storm nu a reuşit să lanseze decât două jocuri slabe, Daikatana şi Dominion 3: Storm Over Gift, plus unul genial, pe care însă nu l-a cumpărat nimeni: Anachronox.

Cu asta, acel Ion Storm a dispărut, fiind închis de Eidos în 2001. Numele a supravieţuit datorită unui studio satelit, numit iniţial Ion Storm Austin şi compus din foşti membri ai unei alte echipe cu o istorie nefericită, Looking Glass. Acest al doilea Ion Storm a început mai bine, lansând în 2000 unul dintre cele mai reuşite şi mai influente jocuri ale generaţiei, Deus Ex. În ciuda aprecierii din partea criticilor şi din partea celorlalţi producători, care s-au grăbit să împrumute idei din el, Deus Ex nu s-a vândut foarte bine. Soluţia aleasă de Eidos a fost aceea de a lansa Deus Ex 2 atât pe PC, cât şi pe XBOX, pentru a maximiza vânzările. În plus, Ion Storm a trebuit să lucreze în paralel şi la Thief 3: Deadly Shadows, după ce a recuperat licenţa aparent moartă după dispariţia Looking Glass. Rezultatul a constat în două jocuri lipsite puţin şi de inspiraţie, dar mai ales pline de probleme tehnice şi neatrăgătoare atât pentru fanii predecesorilor lor, cât şi pentru nou-veniţi.
De la lansarea lui Thief 3 şi până acum membrii importanţi ai echipei au părăsit unul câte unul corabia, pentru ca în final Eidos să anunţe oficial că nici al doilea Ion Storm nu mai este printre cei vii.

La scurt timp a venit şi vestea că producătorul unora dintre cele mai interesante şi în acelaşi timp cele mai viciate de bug-uri jocuri ale ultimilor ani (Arcanum, Temple of Elemental Evil şi Vampire: The Masquarade - Bloodlines) şi-a închis la rândul său porţile. Troika Games a încercat mereu să facă multe, poate mai multe decât îi permiteau posibilităţile sale, şi, chiar dacă jocurile pe care le-a produs au fost apreciate în cercul amatorilor de RPG-uri serioase, în cele din urmă s-au dovedit nerentabile.

Iată deci, numărând Ion Storm de două ori, trei poveşti asemănătoare. Vise frumoase, talent mult, speranţe ucise de incapacitatea de a administra bine potenţialul studioului. Dar este mai bine să mori frumos decât să nu trăieşti niciodată, iar eşecurile celor două companii merită apreciate alături de realizările lor, mai mult decât banalităţile pe care alţii au construit cariere îndelungate. John Romero, Warren Spector şi Tim Cain, vă salut şi vă urez noroc oriunde v-aţi îndrepta în viitor!

ULTIMA ORA

Ultimele stiri din lumea jocurilor

Invazie interactivă

Take-Two își asigură licențe prestigioase

În mod cert, goana EA după achiziții este sursă de inspirație și pentru alte companii. În replică la înțelegerea exclusivă a Electronic Arts cu ESPN, Take-Two și-a asigurat pe șapte ani licența Major League Baseball Players Association (MLBPA), limitând drastic opțiunile producătorilor de titluri de baseball. Dar, cum jocurile sportive se adresează în special pasionaților, compania americană a mai pus mâna pe o licență care practic se vinde singură: Civilization. Astfel că Civilization IV, realizat de Sid Meier și studioul său, Firaxis Games, va fi publicat de Take-Two sub marca 2K Games, licența seriei fiind achiziționată de la Atari anul trecut. Și, pentru a pune capac, un alt titlu cu numărul patru, în speță The Elder Scrolls IV: Oblivion, va fi publicat în colaborare cu Bethseda Softworks. Nu este însă vorba de o cumpărare a licenței, ci doar de un contract de publicare, vânzare și distribuție, Bethseda păstrând controlul asupra dezvoltării jocului și a eventualelor sale continuări. Alături de Oblivion va mai fi publicat Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, care va apărea pe 18 aprilie pentru PC și este un FPS horror inspirat din ficțiunea demonică a lui H.P. Lovecraft.



AND THEN THERE WERE NONE

Agatha Christie pe calculator



Fanii aventurilor nu pot decât să se bucure că genul încă mai există, deși perioada sa de glorie a apus demult. Totuși, cei de la The Adventure Company nu se dau bătuți și intenționează să scoată o serie de titluri inspirate din cărțile polițiste ale Agathei Christie. Primul dintre aceste jocuri este And Then There Were None, inspirat după romanul cu același titlu, tradus la noi "Zece negri mititei". Povestea se centrează pe 10 oameni, fiecare cu ceva de ascuns, invitați într-o casă pe insula Shipwreck, unde însă gazda lor nu apare. Izolați pe insulă, ei își destăinuiesc secretele și mor. Câteva modificări vor fi aduse însă intrigii, pentru că va mai apărea un personaj, vâslașul, în pielea căruia vor intra jucătorii. Acesta trebuie să descopere criminalul și să salveze viața oaspeților (cei care mai rămân) și chiar și pe a sa. Chiar dacă The Adventure Company are destul de multe titluri slabe la activ, sperăm totuși că jocul va fi demn de renumele romanului din care este inspirat.

RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!

Distracție acvatică

Trenulețul morții reprezintă o atracție majoră a parcurilor de distracții, doar că pe la noi nu prea avem parte de așa ceva. Dar avem oricând calculatorul, iar Frontier Developments este hotărât să aducă noi forme de amuzament în parcurile virtuale.
RollerCoaster Tycoon 3: Soaked! îi va provoca pe jucători să construiască tobogane acvatice și să-și distreze vizitatorii cu spectacole cu delfini și balene ucigașe. Plus piscine, jacuzzi, plaje și tot ce trebuie pentru băile de soare atât de apreciate în timpul verii. Spectacolele de lumini și numeroasele tipuri de coastere vor întregi aventura acvatică promisă pentru iunie anul acesta, numai bine pentru începerea sezonului estival.



GODFATHER

EA şi-a găsit Naşul



Marlon Brando nu a vrut iniţial să joace rolul lui Don Vito Corleone în filmul The Godfather, pentru că i se părea că preamăreşte structurile mafiote. În final rolul său a făcut celebră seria de filme şi nu se putea să nu apară până la urmă şi un joc pe această temă. EA şi Viacom şi-au asumat această răspundere şi îi vor introduce pe jucători în lumea New York-ului din anii 1945-1955, unde vor trebui să câştige respectul şi reputaţia necesare pentru a ajunge în fruntea familiei Corleone. Şi, chiar dacă se va dovedi doar un alt joc inspirat dintr-un film de succes, The Godfather va avea măcar meritul de a-l readuce la viaţă pe Marlon Brando, care, înainte de a muri, a fost de acord ca vocea şi imaginea sa să fie folosite în joc pentru personajul lui Don Vito Corleone. Alături de el se vor afla James Caan (Sonny Corleone în film) şi Robert Duvall (Tom Hagen, fiul adoptiv şi sfătuitorul lui Don Vito). The Godfather îşi va face apariţia pe XBOX, PC, PS 2 şi PSP în toamna acestui an.

Zarurile au fost aruncate

Electronic Arts cumpără DICE

Orice s-ar spune, banul este ochiul dracului şi are o atracţie mai ceva ca gravitaţia Pământului. Chiar dacă la început acţionarii Digital Illusions CE (DICE), studioul care produce seria Battlefield, păreau hotărâţi să menţină independenţa companiei, până la urmă au fost de acord cu propunerea EA. Un compromis a făcut însă şi Electronic Arts prin renunţarea la ideea de a cumpăra complet DICE, mulţumindu-se să devină acţionar majoritar, cu 59,8% din acţiuni (total realizat din procentul de 32% al acţionarilor care au fost de acord să-şi vândă partea, 18,9% deja deţinut de EA, plus 8,9%, procentaj cumpărat de la bursă). Totuşi, cum pentru un asemenea uriaş aproape 60% este cam puţin, procentajul poate ajunge la 67,3%, dacă EA va face uz de anumite garanţii. Battlefield nu este o licenţă de lepădat, deci este de aşteptat ca EA să se folosească de toate privilegiile.

Omul de Oţel revine

Superman zboară spre EA Tiburon

Incredibil, dar adevărat, până acum nu a fost realizat nici un joc cu Superman pentru PC. Toate consolele au avut partea lor, numai computerul personal nu, lucru pe care Electronic Arts (iar!) intenţionează să îl remedieze. Trebuie spus însă că jocul deocamdată fără nume va fi realizat de EA Tiburon, studioul cunoscut în special pentru seria sportivă Madden NFL. Să sperăm că zestrea producătorilor nu îl va transforma pe Superman într-un mare fotbalist în loc de supererou, pentru că Tiburon n-a mai produs până acum nici un titlu fără legătură cu sportul. Deocamdată proiectul este în stadiul de început, iar EA mai caută încă personal pentru o parte din posturile din cadrul studioului. Ne putem aştepta ca data de apariţie a jocului să coincidă cu cea a filmului Superman Returns, regizat de Bryan Singer şi programat pentru anul 2006.

THE SIMS SĂRBĂTOREŞTE

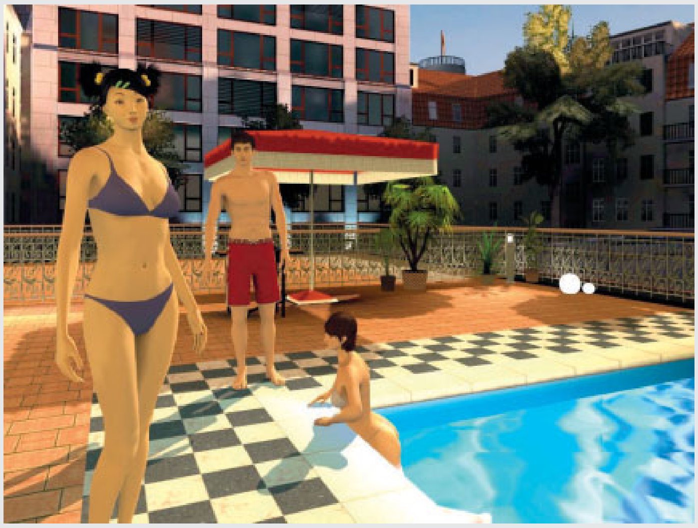
Cinci ani de societate virtuală

Acum cinci ani, nimeni nu-şi imagina că un joc care simula viaţa reală avea să devină un adevărat fenomen. Totuşi, titlul original The Sims, imaginat de Will Wright, s-a vândut în peste 52 de milioane de unităţi în întreaga lume (16 milioane, dacă nu includem şi add-on-urile) şi a fost tradus în mai mult de 17 limbi. Stimulaţi de imensul succes, cei de la EA au agăţat de coada simşilor nici mai mult, nici mai puţin de şapte add-on-uri: The Sims Livin' Large, The Sims House Party, The Sims Hot Date, The Sims Vacation şi The Sims Unleashed, The Sims Superstar, The Sims Makin' Magic. Plus The Sims Online şi o ediţie Deluxe, toate numai pentru PC. Nu că ar fi fost cumva ignorate consolele, cu The Sims Bustin' Out pentru PlayStation 2, XBOX, GameCube şi Game Boy Advance. Iar The Sims 2, lansat în septembrie 2004, are şi el deja un expansion pack, University, ce va apărea în martie. După cum vă puteţi da seama, Sims înseamnă mult chiar şi pentru o companie de mari dimensiuni ca Electronic Arts, aşa că apariţia sa a fost sărbătorită ca o adevărată zi de naştere. Şi, evident, trebuie să ne aşteptăm ca povestea să continue cu noi apariţii.



SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE

Trio amoros



Seria The Sims se pare că nu mai este de ajuns fanilor de simulatoare sociale, astfel că de ce n-am avea şi un joc care să exploateze cunoscuta idee a menajului în trei? Pentru Singles 2: Triple Trouble, trei nu sunt prea mulţi şi chiar vor fi nevoiţi să locuiască în acelaşi apartament şi să-şi suporte reciproc mofturile şi tabieturile, poate, poate vor reuşi să se cupleze. Casa va fi decorată cât se poate de modern, hainele vor fi mai variate, iar personajele îşi vor putea căuta partenerul şi la bar sau în timpul unor petreceri. Cel puţin aşa promit producătorii. Până la urmă, scopul final este să ajungă în pat şi dacă n-aţi mai văzut demult pixeli care îşi fac de cap, o să aveţi ocazia destul de curând, pentru că luna mai nu este prea departe.

Warhammer 40.000: Dawn of War - Winter Assault

Asalt hibernal

Ciocanul războiului va lovi încă o dată calculatoarele fanilor strategiilor, pentru că universul Warhammer se extinde cu un add-on intitulat Winter Assault. Noutatea esenţială pusă pe tapet de producători este introducerea unei a cincea rase, Imperial Guard, pe lângă Space Marines, Chaos Marines, Orcs şi Eldars. Cam care va fi rolul acestei noi rase încă nu se ştie, zgârcenia detaliilor fiind probabil motivată şi de faptul că Winter Assault va apărea abia în toamna acestui an. Să sperăm că nu în iarna următoare.



The Matrix: Path of Neo

Alesul continuă lupta cu matricea

După trei filme şi un joc, Warner Bros. a decis că a venit timpul să readucă în atenţie The Matrix, cu un nou titlu interactiv care să ofere jucătorilor mai mult decât o formă oarecare de bullet time. The Matrix: Path of Neo va oferi jucătorilor posibilitatea de a fi Neo pentru a retrăi (şi rescrie) cele mai interesante şi semnificative momente ale trilogiei cinematografice. Pentru a asigura o asemănare cât mai mare cu filmele, publisher-ul Atari va colabora cu fraţii Wachowski, creatorii trilogiei, şi cu producătorul Joel Silver. Pe aceeaşi linie, personajele principale din filme îşi vor împrumuta înfăţişarea şi vocile pentru alter-ego-urile lor virtuale: Keanu Reeves (Neo), Laurence Fishburne (Morpheus), Carrie-Ann Moss (Trinity) şi Hugo Weaving (agentul Smith).

De-a lungul jocului, acţiunile jucătorilor vor influenţa evenimentele, consecinţele diferitelor acte fiind imaginate şi scrise tot de fraţii Wachowski. Pentru fanii matricei posesori de PC, PlayStation 2 şi XBOX, sfârşitul acestui an va fi în mod sigur foarte aşteptat.

TYCOON CITY: NEW YORK

Se caută afacerişti şi urbanişti



După parcurile de distracţii, genul tycoon se mai îmbogăţeşte cu un titlu, de data aceasta legat de una din cele mai mari aglomeraţii urbane din lume, New York. Jucătorul pasionat de afaceri îşi va putea crea din nimic propriul imperiu, având de ales din peste 100 de posibilităţi: un club de noapte, un conglomerat media, un teatru pe Broadway, speculaţiile bursiere, un restaurant sau o casă de modă sunt doar câteva opţiuni. Plus refacerea aspectului arhitectonic al oraşului, astfel că veţi putea muta Statuia Libertăţii din Liberty Island în Queens şi Empire State Building din Manhattan în Bronx. Totul pentru a ajunge bogat şi faimos în oraşul care nu doarme niciodată şi să fiţi în centrul atenţiei în toate ziarele şi pe toate canalele de televiziune. Puteţi amâna însă nopţile albe deocamdată, pentru că Tycoon City: New York va apărea abia la sfârşitul anului.



Antieroii

Personalitati neobisnuite

Cele mai controversate figuri din industria jocurilor. Cei care au făcut istorie nu numai prin realizări strălucite, ci şi prin rateuri monumentale, fapte mârşave sau pur şi simplu comportamente bizare.

DEVINE DIN CE ÎN CE MAI CLAR CĂ LUNARELE noastre călătorii în interiorul industriei jocurilor şi în istoria sa nu urmează nici o traiectorie precisă, ci sunt rezultate ale unor conexiuni declanşate de diverse evenimente în colţurile cele mai întunecate ale minţilor membrilor redacţiei, aşa că veţi fi probabil surprinşi să descoperiţi o oarecare legătură între articolul de luna aceasta şi două dintre cele precedente. Am vorbit despre oameni din afara industriei care au contribuit la realizarea unor jocuri, am vorbit despre creatorii care şi-au făcut din propriul nume o marcă, iar acum ar fi culmea să vorbim chiar despre cele mai importante personalităţi din domeniu (şi în afară de asta am călca pe un teritoriu mult prea bine bătătorit), deci vom evita subiectul şi vă vom povesti în schimb despre cele mai ciudate, contestate şi de-a dreptul bizare personalităţi pe care le ştim. Lista nu este lungă, dar, nu vă faceţi griji, fiecare dintre aceşti oameni merită ca povestea lui să fie spusă pe larg.

Nu ne înţelegeţi greşit totuşi, nu este vorba despre indivizi lipsiţi de merite, care au produs numai obscurităţi pe care nu vrea nimeni să le joace. Astfel de personaje sunt numeroase, dar şi plicticoase, iar vieţile lor nu interesează pe nimeni. Cei despre care vom vorbi sunt oameni remarcabili, care însă au greşit cel puţin la fel de mult cât au reuşit şi care au căpătat de-a lungul timpului o reputaţie foarte proastă, pe merit sau nu. Noi nu dorim să-i judecăm, ci să le spunem povestea şi să lăsăm pe fiecare cititor să tragă propriile concluzii.

Acestea fiind zise, să începem cu numele cel mai familiar.

JOHN ROMERO

Despre John Romero se poate spune, cel puţin în parte, că este un neînţeles. Întâmplarea pentru care este criticat cel mai mult nu a fost vina lui, iar alte evenimente ciudate care-i pigmentează povestea sunt la rândul lor rezultate ale unor neînţelegeri. De exemplu, în anul 1998, Romero a apărut într-un articol din revista Texas Monthly în postura unui cadavru împuşcat, într-o tentativă de a face articolul sugestiv pentru genul de joc de care se ocupă el, dar rezultatul a fost apariţia zvonului că ar fi murit, zvon care a persistat timp de câteva săptămâni până când situaţia a devenit clară pentru toată lumea.

Celebritatea i-a venit desigur de pe urma perioadei petrecute la id Software. Romero este unul dintre fondatorii companiei, alături de John Carmack, Adrian Carmack (cei doi nu sunt rude, în caz că vă întrebaţi) şi Tom Hall. O privire asupra istoriei producătorului lui Doom arată că cea mai mare influenţă asupra evoluţuiei sale a avut-o Carmack, programatorul care a reuşit întotdeauna să creeze tehnologii cu un pas înaintea celor existente, ceea ce a făcut ca jocurile id Software să impresioneze de fiecare dată. Romero a început tot ca programator, dar s-a axat în cele din urmă pe partea de design. Motivul pentru care a devenit atât de cunoscut este însă nu atât talentul său, cât comunicativitatea şi disponibilitatea de a-şi face reclamă. La polul opus, Adrian Carmack este cel mai tăcut şi mai puţin cunoscut membru al echipei, deşi a lucrat la toate jocurile id, de la Commander Keen la DOOM 3.



➲ John şi Raluca Romero la nunta lor, care a avut loc în Bucureşti. Mireasa s-a îmbrăcat în negru.



➲ În mod clar lui John Romero îi place să pozeze în ipostaze spectaculoase.

Fără îndoială, contribuţia majoră a lui Romero a fost realizarea unei părţi semnificative din nivelurile lui Doom (celelalte au fost create de Sandy Pettersen, actualmente la Ensemble Studios), niveluri pline într-adevăr de inovaţii şi detalii subtile care ridicau jocul într-o cu totul altă clasă decât Wolfenstein 3D. Ca şi acesta din urmă, Doom a fost distribuit ca shareware şi a avut un succes fenomenal, transformând micul grup de tineri obsedaţi de tehnologie într-o companie de mari dimensiuni. Ceea ce a şi cauzat problemele lui John Romero. Relaţia sa cu John Carmack şi cu ceilalţi colegi a fost întotdeauna una complicată şi plină de probleme, dar certurile s-au agravat mult în perioada lucrului la Quake.

Echipa id crescuse mult, iar procesul de producţie se complicase într-o aşa măsură încât, la un moment dat, toată lumea voia să termine jocul orice ar fi, fără a încerca să mai inoveze aşa cum se întâmplase în cazul primului Doom. Romero se simţea înstrăinat şi neînţeles, motiv pentru care a petrecut o parte din această perioadă la Raven Software, unde a contribuit la Heretic şi Hexen. După ce Quake a fost finalizat însă era clar că situaţia nu mai putea continua aşa. Conform versiunii lui Romero, el le-a dat celorlalţi un ultimatum pentru a-i forţa să separe partea tehnologică a companiei de cea care se ocupa de design, dar ceilalţi spun că pur şi simplu el a fost concediat pentru că nu mai făcea nimic.



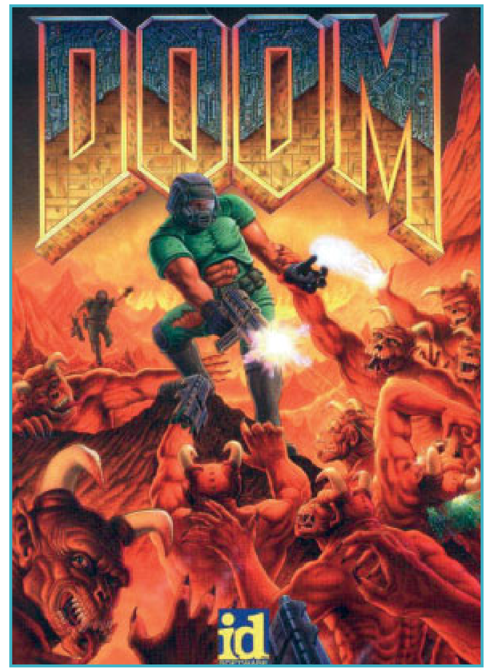
➲ Daikatana este o sabie care capătă putere în timp, dar ocupă prea mult spaţiu pe ecran.

Clar este că Romero a plecat şi, împreună cu un alt designer eliminat de id, Tom Hall, a pus bazele Ion Storm. Datorită celebrităţii sale nu i-a fost greu să găsească finanţare, deşi o parte dintre publisherii cu care a purtat discuţii au fost circumspecţi, considerând că planurile sale de expansiune rapidă vor crea o echipă lipsită de omogenitate şi experienţă, care nu va ajunge niciodată eficientă. De aceeaşi părere erau şi foştii lui colegi şi, după cum s-a văzut mai târziu, aveau dreptate. Ion Storm a fost de la început până la sfârşit un haos complet, o echipă mereu în schimbare, cu veniri şi plecări atât de dese încât, în momentul lansării lui Daikatana, la Ion Storm nu mai era aproape nici un angajat din primul val. Pe deasupra, mulţi dintre cei implicaţi, deşi talentaţi, nu aveau nici o idee despre cum se face un joc, iar John Romero, obişnuit cu stilul id Software, unde fiecare era capabil să îşi facă treaba fără nici un fel de ajutor sau explicaţii din exterior, nu a prevăzut nici un fel de mecanisme care să regleze această problemă. De altfel, ca organizator el s-a dovedit foarte nepriceput, motiv pentru care Ion Storm a devenit rapid o gaură neagră financiară, iar realizarea primului joc a durat de aproape şase ori mai mult decât se estimase iniţial.

La fel cum avea să se întâmple şi cu Duke Nukem Forever, Daikatana a avut parte de reclamă încă din ziua în care s-a decis realizarea sa, înainte chiar ca producţia să înceapă efectiv. Consecinţele au fost dezastruoase. Pentru a atrage atenţia, în lipsa unor imagini din joc, s-au creat reclame în care se foloseau expresiile preferate de Romero atunci când juca în multiplayer. "John Romero will make you his bitch" şi "Suck it down" scria în anunţuri, ceea ce se dorea a fi o glumă, însă a provocat reacţii negative vehemente. Acum miza crescuse mult, pentru că jucătorii nu mai aşteptau Daikatana doar ca pe un joc bun, ci ca pe unul care îi permitea realizatorului său să se pretindă deasupra tuturor.

Bineînţeles, anunţul nu era ideea lui Romero, dar asta conta prea puţin. Provocarea fusese făcută şi era clar că, în afară de cazul în care se dovedea extraordinar, Daikatana urma să fie primit cu ură de comunitatea jucătorilor. În cele din urmă asta s-a întâmplat, jocul, de altfel mediocru, fiind criticat cu o brutalitate nemeritată şi aruncat la coş ca unul dintre cele mai mari rateuri din istorie. În scurt timp studioul a fost închis, iar John Romero a ajuns să lucreze în domeniul jocurilor pentru telefonul mobil, în cadrul unei alte companii înfiinţate de el împreună cu Tom Hall şi numite Monkeystone Games.

La Monkeystone el a fost urmat de o altă figură foarte interesantă, Stevie "Killcreek" Case, cunoscută atât pentru abilităţile ei la Quake, cât şi pentru fotografiile făcute de Playboy, care însă nu au fost publicate decât online. Romero şi Case au avut o legătură care a durat până în 2003, an care a marcat şi plecarea lui de la Monkeystone la studioul înfiinţat de Midway în Austin (Midway este un publisher foarte puternic, printre altele responsabil pentru seria Mortal Kombat, dar mai puţin cunoscut la noi pentru că s-a axat în special pe piaţa consolelor; actualmente recrutează toate talentele pe care poate pune mâna şi a preluat publicarea seriei Unreal de la Atari).



➲ Nu se poate nega faptul că John Romero a avut o contribuţie hotărâtoare la succesul lui Doom.

Cea mai recentă surpriză a lui John Romero a fost căsătoria cu o foarte tânără (numai 18 ani) româncă pe care a cunoscut-o prin intermediul Internetului. Povestea este de-a dreptul bizară, dar probabil este mai bine să ne ţinem departe de ea, pentru că nici nu ştim suficient, nici nu ne simţim confortabil discutând viaţa personală a unor oameni care, în fond, nu ne-au făcut nimic. Aşa că o să trecem mai departe.

TRIP HAWKINS

Pe 31 ianuarie anul acesta, Academia de Arte şi Ştiinţe Interactive (AIAS) l-a inclus pe Trip Hawkins în Hall of Fame, alături de personalităţi ca Sid Meier, Peter Molyneux şi John Carmack. Vestea a fost primită cu multe rezerve, atât pentru că întrerupe tradiţia AIAS de a premia oameni care s-au remarcat prin contribuţia directă la realizarea de jocuri (în esenţă, Hawkins este un afacerist), cât şi pentru că el are o reputaţie pătată de eşecuri şi discuţii despre lipsa de etică.

Marea realizare a lui Trip Hawkins este fondarea Electronic Arts, în anul 1982. După patru ani de lucru la departamentul de marketing al Apple, el s-a hotărât să urmeze o pasiune mai veche şi să înfiinţeze o companie de jocuri. Iniţial aceasta se numea Amazin' Software, dar în cele din urmă s-a trecut la mult mai inspirata denumire care a supravieţuit până în ziua de azi. EA a pornit la drum cu un capital de 120.000 de dolari, dar a crescut repede, cu siguranţă şi datorită ideilor lui Trip Hawkins. Intenţia lui



➲ Consola 3DO, în varianta produsă de Panasonic. Un experiment interesant, dar complet eşuat.

principală în acea perioadă a fost aceea de a le face reclamă oamenilor din spatele jocurilor, tratându-i ca pe adevărate staruri rock.

Primele reclame pentru Electronic Arts marşau pe ideea sugerată de nume, fiind însoţite de sloganul "Poate un computer să te facă să plângi?" şi bazate pe imagini realizate de fotografi ai vedetelor. De asemenea, EA are iniţiativa cutiilor deosebite pentru jocuri, însoţite de manuale cu un design grafic atrăgător. Şi jocurile în sine erau unele interesante, în acea perioadă apărând M.U.L.E., Bard's Tale, Wasteland şi multe altele. Tot atunci Electronic Arts creează primul joc sportiv bazat pe o licenţă oficială, Dr. J and Larry Bird Go One on One, urmat de John Madden Football, care avea să dea naştere unei serii foarte longevive şi de mare succes.

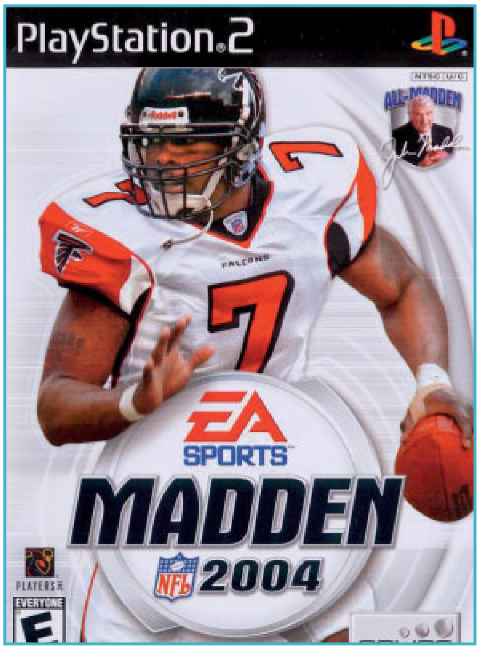
Dar Trip Hawkins nu avea să petreacă foarte mult timp nici la EA. În anul 1991 a plecat şi a fondat 3DO, cu planul măreţ de a se lua la trântă cu Sony şi Nintendo ca producător de console. Ideea nu era atât de proastă pe cât părea la prima vedere. Hawkins avea viziunea unui sistem de divertisment complet, capabil să ofere jocuri, muzică şi în cele din urmă chiar filme, dar care sistem să nu aibă un producător exclusiv, ci să poată fi construit de orice companie achiziţionează licenţa. Şi amatori s-au găsit, consola 3DO fiind licenţiată de companii ca Panasonic, Goldstar, Sanyo (da, Sanyo, nu Sony) sau Creative Labs.

Un alt mare avantaj al 3DO era că producătorii de jocuri plăteau mult mai puţini bani deţinătorului consolei decât în celelalte cazuri, ceea ce însemna că existau mai multe şanse ca un joc să devină rentabil. Abordarea Sony şi Nintendo s-a dovedit însă mai rentabilă, pentru că în acest fel consola devine foarte ieftină, în timp ce adevăratele câştiguri vin din drepturile plătite de producători (care la rândul lor sunt nevoiţi să crească preţurile, ceea ce face ca jocurile de consolă să fie ceva mai scumpe decât cele de PC).

Prima consolă 3DO a fost produsă de Panasonic şi a ajuns să coste aproximativ 700 de dolari, enorm în comparaţie cu costul consolelor concurente. Deşi în ultimii ani Sony a reuşit să câştige mult teren pentru PlayStation 2 făcând reclamă funcţionalităţii sale de DVD Player, 3DO nu a reuşit la vremea respectivă să convingă că nu este vorba despre un sistem exclusiv pentru jocuri şi, chiar dacă versiunea lansată de Goldstar era ceva mai ieftină (400 dolari), vânzările nu au atins niciodată un nivel spectaculos. Consola 3DO a murit rapid, iar compania s-a transformat într-un publisher software.

3DO nu a ajuns niciodată la dimensiunea Electronic Arts (care, de altfel, s-a dezvoltat cel mai mult după plecarea lui Trip Hawkins), dar a fost iniţial un publisher promiţător. Sub tutela sa, New World Computing a dezvoltat seriile Might and Magic şi Heroes of Might and Magic, Cyclone Studios a lansat câteva titluri originale, ca Uprising sau Requiem: Avenging Angel, dar mai ales s-au lansat câteva zeci de jocuri Army Men. Ca şi în multe alte cazuri, o parte a companiei producea bani, în timp ce alta pierdea cu nemiluita. În cele din urmă 3DO a dat faliment, dar nu înainte să apară multe discuţii despre angajaţii din ce în ce mai nemulţumiţi de modul în care erau trataţi şi despre modul penibil în care fuseseră tratate jocuri cu mult potenţial. Un exemplu este faptul că angajaţilor NWC li s-a spus că studioul lor nu poate fi salvat decât dacă lansează Heroes of Might and Magic IV la data stabilită, pentru ca, după ce aceştia au reuşit să se încadreze în termen (şi, în condiţiile date, să facă o treabă mai bună decât era de aşteptat, orice aţi zice) tot au fost concediaţi aproape toţi. Capitalism sălbatic, numele tău este Trip Hawkins!

Un incident mai amuzant, dar la fel de relevant în ceea ce priveşte personalitatea lui Hawkins, este legat de o scrisoare pe care el a trimis-o redactorului-şef al revistei GamePro, în care apăruse o prezentare negativă a unuia dintre multele jocuri Army Men, Portal Runner. GamePro notase Portal Runner cu 2 puncte din 5 şi concluzionase: "Staţi departe de el. Staţi foarte departe." Imediat, preşedintele 3DO a trimis o scrisoare acidă, în care spunea că revistele de specialitate au o problemă în faptul că angajează "bărbaţi tineri şi supăraţi, care reprezintă un segment îngust şi anarhist al populaţiei planetei", fără să se gândească la publicul-ţintă real al jocurilor. Mai departe, el spunea că revistele care oferă opinii negative despre jocuri atacă însăşi inima industriei şi riscă să o distrugă în întregime, pentru că reduc entuziasmul oamenilor pentru jocuri. Bineînţeles, în final anunţa şi că nu îşi va mai face reclamă niciodată în paginile GamePro. Scrisoarea a apărut pe Internet destul de recent, publicată de un alt jurnalist care a obţinut-o prin metode neprecizate. Ea nu face decât să completeze imaginea unui afacerist dubios, dispus să apeleze la orice mijloace pentru a reuşi şi incapabil să îşi înţeleagă propriile eşecuri.



➲ Seria Madden a fost una dintre primele prin care EA s-a impus în domeniul jocurilor sportive.

Deocamdată Trip Hawkins are o nouă companie, numită Digital Chocolate şi axată pe jocurile pentru telefonul mobil. Ce îi rezervă viitorul, rămâne de văzut.

DEREK SMART

Dacă celelalte personalităţi de pe lista noastră se pot lăuda şi cu o serie de realizări importante, Derek Smart nu este în cele din urmă decât o curiozitate, care ar merita poate mai mult un loc într-un muzeu decât într-un studio de producţie. Bolnav în stare terminală de o mitomanie aparent contagioasă, el a reuşit pentru mult timp să creeze impresia că este un producător de jocuri respectabil, cu un trecut glorios şi ambiţii măreţe.

Citirea comunicatului de presă trimis de Dreamcatcher cu ocazia semnării acordului pentru publicarea celui mai recent joc al lui Smart, Battlecruiser Millenium, este o experienţă de-a dreptul amuzantă, deşi în acelaşi timp este şi destul de trist că mulţi pot fi derutaţi de el şi pot să creadă ceea ce scrie acolo. Printre altele, Smart îşi asumă responsabilitatea pentru jocuri ca Elite, Starflight şi Echelon, fără a avea, din ceea ce ştim noi, nici o bază pentru asta. Ideea că a început cu Elite în 1989 sugerează că a lucrat la un port al acestuia, dat fiind că originalul a fost produs în 1982 de Ian Bell şi David Braben. Acelaşi comunicat continuă spunând că seria Battlecruiser este cea care i-a adus faima, deşi în realitate lucru pentru care Derek Smart este cel mai cunoscut îl reprezintă participarea la una dintre cele mai lungi şi spectaculoase discuţii în contradictoriu din istoria Internetului, ceea ce, trebuie să recunoaştem, este totuşi o performanţă, dată fiind natura beligerantă a multor discuţii de pe forumurile de pe Internet.

Discuţia a avut loc pe Usenet, un sistem de comunicare oarecum comparabil cu un forum uriaş, foarte popular în perioada anilor '80-'90, şi a atins o lungime incredibilă din cauza stilului beligerant al lui Smart şi incapacităţii lui de a înţelege când este momentul să se oprească. Unul dintre punctele aprig disputate a fost pretenţia sa că are un doctorat în domeniul calculatoarelor, pretenţie pe care nu a putut niciodată să o dovedească, deşi a încercat în mai multe rânduri să dea în judecată site-urile care îl acuzau de înşelătorie în această privinţă.



➲ **Battlecruiser 3000 AD era nejucabil inițial și nu a devenit extraordinar nici după patch-uri.**

De altfel datul în judecată este unul dintre hobby-urile sale, Smart având la activ procese împotriva unor contestatari pe care i-a acuzat de rasism și chiar împotriva propriilor publisheri. Astfel, el a acuzat Take 2 că a lansat Battlecruiser 3000 AD înainte de a fi terminat și, de aceea, el se afla într-o stare atât de deplorabilă încât a fost criticat virulent de aproape oricine l-a jucat. Lansarea prematură nu este o tactică neobișnuită la un publisher, iar Battlecruiser era un joc foarte ambițios, care încerca să simuleze în totalitate activitatea echipajului unei nave spațiale de luptă într-un război al viitorului, de la zborul prin galaxie la coborâtul pe suprafața planetelor într-un vehicol de teren, așa că nu părea imposibil ca Take 2 să aibă partea sa de vină în acest caz. Dar, atunci când același lucru s-a întâmplat cu Dreamcatcher, am început să avem bănuieli. Inițial Derek Smart declarase că Universal Combat, succesorul spiritual al lui Battlecruiser, este finalizat și că noul publisher a avut un comportament exemplar, dar câteva zile mai târziu a revenit și a declarat că jocul din magazine este bazat pe o altă variantă decât cea finală și, evident, că va urma un proces.

Faptul că atât de mulți oameni l-au luat în serios pe Derel Smart este destul de penibil și destul de greu de explicat. Măcar obiceiul lui de a face căutare cu Google după propriul nume și de a apărea pe orice forum pe care îi era menționat numele, transformând chiar și cea mai pașnică discuție într-un adevărat război, trebuia să sugereze că ceva nu este în regulă cu el, dar mulți au ignorat avertismentul. Este adevărat, conceptul seriei Battlecruiser este interesant, iar faptul că cea mai mare parte a lucrului la aceasta a fost făcut chiar de el impresionează, dar rezultatele sunt prea jalnice pentru a merita toată agitația.

GEORGE BROUSSARD

O altă poveste plină de vorbe deșarte și minciuni mai mult sau mai puțin nevinovate este cea din spatele celui mai batjocorit joc din istorie, Duke Nukem Forever. Bineînțeles, această nebunie nu este vina unui singur om, dar l-am nominalizat pe conducătorul proiectului și cel mai vorbăreț dintre membrii echipei 3D Realms, care merită o atenție specială măcar pentru că este singurul producător de jocuri care și-a înjurat în mod public publisher-ul fără ca înțelegerea să fie ruptă ulterior.

Desigur, 3D Realms își permite să se joace cu nervii oricui. Compania mamă Apogee a făcut istorie (plus o grămadă de bani) adoptând modelul shareware ca metodă de distribuție a jocurilor la sfârșitul anilor '80 și finanțând câteva dintre proiectele celor de la id Software, printre care Wolfenstein 3-D. Dat fiind că se autofinanțează și pare să aibă la dispoziție un sac de bani fără fund, 3D Realms nu suferă de nici o presiune exterioară și poate lansa jocul exact atunci când dorește. Până atunci mai câștigă și din alte surse, cum ar fi licențierea numelui Duke Nukem pentru produse, cum ar fi jocurile pe telefonul mobil, sau colaborarea cu studiouri din exterior, cum ar fi cazul lui Max Payne (realizat de finlandezii de la Remedy sub tutela 3DR).

Divizia 3D Realms a fost înființată ca o entitate separată pentru a se ocupa doar de producția de jocuri 3D, dar a devenit în cele din urmă chiar singura componentă a Apogee. Primul joc al 3D Realms a fost Duke Nukem 3D, un FPS care reușea, cel puțin din câteva puncte de vedere - interactivitate, personaliatte - să se ridice deasupra producțiilor celor de la id Software. Se presupunea că următoarea parte a seriei va reuși să continue în aceeași direcție, dar întâmplările au luat în timp o întorsătură de neînțeles.

Prima dată Duke Nukem Forever a fost anunțat în anul 1997, când, de altfel, au apărut și primele imagini în revista americană PC Gamer. Mai târziu însă George Broussard avea să admită că materialele arătate celor de la PC Gamer nu se bazau pe o versiune funcțională a jocului, ci



➲ **Duke Nukem are ceea ce altor eroi din jocurile de acțiune le lipsește, și anume simțul umorului.**

pe un experiment cu tehnologia Quake, absolut nelegat de conținutul real al jocului. Cum necum, în acest an a început totuși producția, bazată inițial pe motorul grafic al lui Quake II. În acest moment se considera că anul de lansare al jocului va fi 1998, în cel mai rău caz în perioada sărbătorilor. Bineînțeles, în 1998 DNF era încă departe de a fi gata, mai ales că la un moment dat pe parcursul anului s-a luat decizia de a se trece la mai avansatul motor grafic al lui Unreal, iar producția a fost practic începută de la zero.

În ciuda multor zvonuri în această privință, motorul grafic nu a mai fost schimbat de atunci și până acum, dar a fost rescris într-o așa mare măsură încât singurele părți care au rămas neschimbate sunt codul de rețea și editorul de



➲ **Una dintre puținele imagini din DNF. Dacă mai este de actualitate sau nu, nu putem ști.**

niveluri. Asta nu explică însă șirul uriaș de amânări, fiecare dintre ele precedate de promisiuni care spuneau că DNF va apărea în cursul anului următor. În cele din urmă Broussard schimbă abordarea, punând pe DNF eticheta "gata când va fi gata". Însă atunci când publisher-ul jocului își manifestă neîncrederea în privința ideii că DNF va apărea în 2003, același Broussard reacționează violent, sugerându-le celor de la Take 2 să își țină gura, prin intermediul unei expresii destul de populare printre utilizatorii de Internet: "STFU" (vă putem spune doar că S vine de la "shut", iar U de la "up"; mai departe va trebui să ghiciți singuri).

Take 2 nu este primul publisher al jocului. Drepturile de publicare au trecut de la GT Interactive la Infogrames, apoi la Gathering of Developers pentru că, după achiziționarea GoD de către Take 2, traseul DNF să se oprească în sfârșit. Take 2 ar putea ajunge să regrete investiția (deși nu a finanțat producția efectivă, a plătit o sumă importantă pentru a obține drepturile de distribuție), pentru că cei de la 3D Realms au anunțat intenția de a folosi un sistem asemănător cu Steam ca alternativă la canalele obișnuite de distribuție.

Dacă asta nu este problema noastră, faptul că fiecare mod de joc bazat pe Duke Nukem este ucis din fașă este deranjant și de neînțeles. Cel mai recent a căzut victimă un mod de Half-Life 2 care dorea să porteze Duke Nukem 3D pe motorul Source, cu texturi și niveluri complet refăcute. Poate că vor să lanseze ei o versiune de Duke Nukem 3D bazată pe noua tehnologie, poate că pur și simplu se tem că aceste moduri vor fi comparabile din punct de vedere calitativ cu DNF, nu știm, dar este clar că producătorii sunt foarte deranjați de aceste tentative.

Și noi suntem deranjați de atitudinea lor și de modul în care această poveste a fost prelungită până la stadiul în care pare improbabil că se va mai sfârși vreodată. Dar, la fel ca și în celelalte cazuri menționate până acum (minus Derek Smart, în el n-avem nici un pic de încredere), încă sperăm că acești oameni își vor răscumpăra erorile și vor veni la un moment dat cu un joc care să demonstreze că succesele din trecut nu au fost simple întâmplări. La urma urmei, s-au văzut și minuni mai mari.

Bogdan Bridinel

"Eu cred că un părinte trebuie să îl ajute pe copilul său să ia partea bună a jocurilor: dezvoltarea abilităţilor şi a imaginaţiei."

Cristian Greţcu vorbeşte despre pasiunea sa pentru jocuri, despre Heroes of Might & Magic şi despre problemele care pot apărea dacă te joci prea mult.

ESTE GREU DE EXPLICAT DE CE NE OFERĂ satisfacţie faptul că există celebrităţi care iubesc jocurile (fapt mai puţin cunoscut: Robin Williams este fan Half-Life şi urma chiar să interpreteze un rol în Half-Life 2, dar în cele din urmă nu s-a mai putut, din cauza programului său încărcat; mai aproape de casă, scriitorul Mircea Cărtărescu a declarat că se relaxează ocazional jucându-se pe calculator) sau de ce ne bucurăm când vedem că există şi oameni de peste 30 de ani care nu se tem să admită că nu sunt străini de divertismentul digital, dar este evident de ce ne încântă faptul că o persoană pe care o admirăm ne apreciază la rândul său.

Pe Cristian Greţcu l-am cunoscut cu ocazia apariţiei Arx Fatalis, un RPG captivant, dar presărat cu puzzle-uri pe alocuri diabolice, însă ocazia de a vorbi mai mult cu el a apărut abia de curând, după o discuţie pe tema add-on-ului în limba germană a lui Gothic 2. Astfel, am putut afla că citeşte XtremPC cu aceeaşi plăcere cu care noi îl urmărim imitându-l pe Ion Iliescu şi că nu ratează niciodată ediţia cu DVD a revistei. Şi, dacă tot am avut ocazia, nu ne-am putut înfrâna curiozitatea şi i-am pus câteva întrebări.



XPC: O să începem direct cu problema principală. Ce vă atrage la jocuri?
C.G.: Pentru mine, un joc este ca o carte: cu cât reuşeşte să te poarte mai bine pe aripile povestirii, cu atât este mai pasionant. Un joc bun, ca şi o carte bună, trebuie să aibă la bază o poveste bine scrisă, urmată de o realizare tehnică adecvată, ceea ce, per total, aş numi stil. Din nefericire, ca şi în cazul cărţilor, sunt multe jocuri-maculatură.

XPC: Primul contact cu jocurile?
C.G.: Prin studenţie, adică în 1985, pe un Spectrum, iar jocul nici nu mai ştiu cum se numea. Era ceva cu un mormânt egiptean pe care trebuia să-l explorezi cu ajutorul a două nave, una mai mare şi una mai mică, pe care le manevrai separat... Era frustrant, nu puteai salva decât dacă terminai nivelul, dar m-a ţinut câteva nopţi bune.

XPC: Oh, Thunderbirds (joc bazat pe un serial SF cu marionete, despre o familie care îşi foloseşte bogăţia pentru a lupta împotriva problemelor lumii - n.r.). Prima revistă de jocuri?
C.G.: Nici nu mi-am dat seama că era o revistă dedicată jocurilor pe calculator. Era pe vremea când presa românească încerca să îşi ia o faţă mai occidentală. M-au atras coperta şi mai apoi conţinutul. PC Games se numea parcă.

XPC: Într-adevăr, greu de spus. Parcă toate revistele aveau acelaşi nume pe atunci. PC Games, Computer Games, PC Gaming (strămoşul lui XtremPC n.r.)... XtremPC de când citiţi?
C.G.: De vreo şase ani. Chiar m-am uitat la primul număr XtremPC: noiembrie 1999. Mi-au plăcut şi conţinutul, şi aspectul mereu în schimbare, mereu în căutare de ceva mai bun. Cred că, în momentul de faţă, este cea mai elegantă şi mai interesantă revistă de IT şi de jocuri.

XPC: Să ne întoarcem la jocuri. Care este primul care într-adevăr v-a pasionat?
C.G.: Eram în turneu cu colegii de la Divertis şi am fost invitaţi de nişte tineri drăguţi din Toronto la un party. Explorând casa (care pe vremea aceea mi se părea enormă - eram în 1992), lângă o debara plină de pisici grase am găsit pe un computer (al gazdei) un joc fascinant: Myst. Pentru mine petrecerea se terminase, căci de abia începuse cea din lumea lui Cyrrus Achenar.

XPC: Alte jocuri care v-au plăcut de-a lungul timpului?
C.G.: Tot timpul am avut câte un joc preferat. Primul joc este legat de primul computer, care a venit prin 1993. Îl jucam cu emoţie şi relaxare concomitent şi cred că este primul şi ultimul la care se uita şi, oarecum, se juca alături de mine şi soţia mea, Cerasella: "The Lost Vikings". Îmi plăcea remarca unuia dintre cei trei, după ce reuşeam să-i decimez de câteva ori pe nivelul respectiv: "Auzi, nu crezi că ar trebui să laşi pe altul mai bun?". Am jucat mult şi multe, dar de inima mea s-au apropiat Lemmings, Descent, Doom, Quake, Little Big Adventure, Duke Nukem 3D, Shadow Warriors, Might and Magic V-IX, Heroes of Might and Magic I-IV şi remake-ul ruşilor "New Life of Heroes" (patch-ul neoficial Wake of Gods n.r.), Deus Ex, Age of Empires, Diablo şi add-on-ul, Diablo 2, Myst - toată seria, Neverwinter Nights - toată seria, Morrowind şi add-on-urile, SW: Knights of the Old Republic, Gothic 2 şi add-on-ul Die Nacht des Raben. Să mă ierte jocurile plăcute şi uitate. Vezi, aş putea face o paralelă între jocuri şi iubite. Aş vrea eu, iubite nu am avut atâtea...

XPC: Excelentă listă. Dar am înţeles că unul dintre ele ocupă un loc mai important decât celelalte. Heroes of Might and Magic.
C.G.: Da, mi-a plăcut acest joc. Am avut o colaborare cu Ubisoft şi am primit de la prietenii mei de acolo un pachet care conţinea Heroes of Might and Magic I, II şi III. Le-am jucat şi m-am

simţit atras irezistibil de ele. Apoi am descoperit că pot crea cu ajutorul editorului inclus propriile mele hărţi şi, încet-încet, m-am "specializat". Apoi am aşteptat, ca toţi fanii seriei, HOMM IV, care la început m-a dezamăgit, pentru că era prea diferit de ceea ce eram obişnuit să văd din HOMM III. Ulterior, după ce, tot într-un turneu cu colegii în State, l-am jucat, a început să-mi placă, dar era prea târziu. 3DO dăduse faliment. Acum pot doar spera că Ubisoft va şti ce vor fanii HOMM atunci când va lucra la HOMM V. Între timp, nişte băieţi ruşi au scos un hibrid (cu idei furate din HOMM IV, dar asta e, au apărut cu produsul "finit" înaintea lui 3DO), care se numea Wake of Gods şi care aducea câteva noutăţi încântătoare pentru jucători: aveai un Commander care evolua alături şi împreună cu eroul şi care se putea specializa, noi artefacte, noi generatoare de creaturi (şi deci şi noi creaturi) şi monştri de nivel 8, combinaţi din cei cunoscuţi deja. Noutatea esenţială era introducerea în joc a unor scripturi care dădeau viaţă unor noi structuri şi evenimente. Era mai complicat, dar şi mult mai interesant.

La început, am descărcat hărţi de pe Net şi le-am jucat, apoi am încercat să le şi creez, dar mi-am cam prins urechile cu scriptarea. Singurul om pe care l-am întâlnit datorită unei hărţi pe care o făcuse şi care mi-a plăcut suficient de mult încât să-l caut a fost un român: Vlad Popescu. I-am trimis un e-mail prin care mă recomandam şi îi căutam colaborarea. După o vreme mi-a răspuns (nu avea pe atunci calculator şi Internet acasă), ne-am întâlnit, ne-am strâns mâinile şi am lucrat amândoi la singura hartă comună, numită (în final) "Joe's adventures" (numele este în engleză ca să poată fi publicată pe Net). Eu am avut ideea iniţială şi designul hărţii, iar Vlad a făcut partea cea mai grea, de scriptare ERM, şi m-a ajutat cu traducerea în engleză. Ne-am distrat pe când lucram la ea. Apoi am tot testat-o pe la cunoscuţi şi în sfârşit le-am trimis-o celor care se ocupă de Wake of Gods. Nici acum nu ştiu dacă a ajuns pe site-ul lor, dar o am în computer, în limba română, în care, cred eu, este mult mai haioasă decât în engleză (hărţile le veţi găsi pe CD şi DVD în numărul viitor al revistei - n.r.).

Am mai creat câteva hărţi, dar fără scripturi. La unele am avut şi ajutorul preţios al fiului meu, Ram.

XPC: RAM? Cred că o să trebuiască să vă întreb de unde vine. Dar până una, alta, ce gen de jocuri preferaţi?

C.G.: Role Playing Games, adică RPG, fără îndoială. Mi-a plăcut acest gen de jocuri datorită faptului că, de cele mai multe ori, ai o echipă pe care ţi-o dezvolţi cum doreşti, nemaivorbind de personajul principal pe care îl îmbraci, îl dezbraci, îl înveţi vrăjeală sau bătaie, îl specializezi sau îl înnobilezi, îi cauţi armuri, arme, artefacte ori faimă. Eşti creatorul lor şi, dacă joci bine cu ei, parcă te simţi un pic mândru de munca ta... Dacă jocul este bun, parcă este o altă realitate.

XPC: Vă jucaţi şi pe alte platforme în afară de PC?

C.G.: Am încercat câteva jocuri pe XBOX şi PS 2 la un amic, dar, deşi am apreciat calitatea graficii, nu m-am obişnuit cu controllerele lor, aşa că am rămas adeptul jocurilor pe PC. Treburile s-au cam schimbat o dată cu creşterea fiului meu, care şi-a dorit un joc de pe PS 2, "Ratchett&Clank". Nu a fost portat pe PC aşa că, iată, a apărut în viaţa noastră şi PlayStation-ul.

XPC: OK, acum chiar trebuie să întreb. De ce Ram? Şi, dacă tot suntem aici, vă lăsaţi copilul să se joace după pofta inimii? Vă jucaţi împreună?



➲ **Spiralia, una dintre hărţile de Heroes of Might and Magic III realizate de Cristian Greţcu.**

C.G.: Copilul meu, care se numeşte Ram nu de la Random Acces Memory, ci de la Ram-ura unui copac visat de mama sa pe vremea când era gravidă cu el (asta-i altă poveste, alt joc), are doi părinţi, dintre care numai unul cu pasiune pentru jocuri. Dar când vine vorba de copil, şi mama este mai îngăduitoare. Se joacă după pofta inimii, dar cu program. Întâi vin activităţile suplimentare (sport, pian, pictură, limba engleză şi informatică), apoi lecţiile şi la urmă joaca pe calculator.

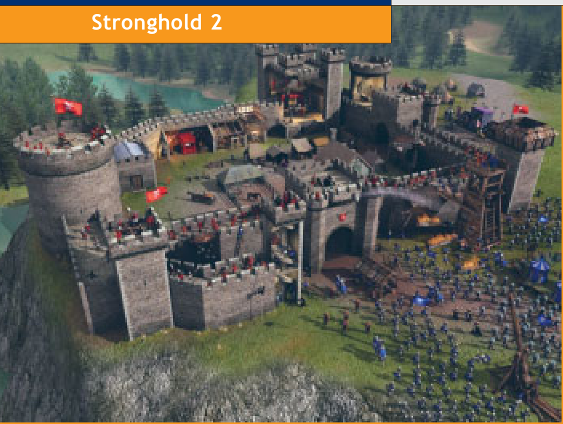
Eu cred că un părinte trebuie să îl ajute pe copilul său să ia partea bună a jocurilor: dezvoltarea abilităţilor şi a imaginaţiei. De aceea sunt atent cu ce se joacă. Deşi el preferă împuşcăturile, eu îi sugerez poveştile sau măcar combinaţiile de puzzle şi lupte, gen Rayman.

Băiatul meu nu este un tip prea vorbăreţ, dar când vine vorba de jocuri comunicăm excelent. Îmi povesteşte ce "şmecherii" a făcut el prin joc, cum s-a descurcat, ce a mai descoperit... Dacă nu se descurcă pe undeva, evident că mă cheamă. Mă mai cheamă să văd şi dacă se întâmplă ceva de care este el mândru sau să râdem împreună. Ultima dată ne-am distrat grozav cu cutscene-urile din "Armed&Dangerous". Maică-sa era un pic contrariată şi geloasă, auzindu-ne cum chicotim.

XPC: Să înţeleg că nu toţi cei din jur au o părere foarte bună despre pasiunea dumneavoastră pentru jocuri?

C.G.: Multă lume consideră jocul pe computer ca fiind un drog sau o pierdere de vreme. Îmi amintesc un alt episod din ciclul "Poa' să ningă, poa' să plouă, eu tot joc un joc sau două". Eram undeva, prin California, erau circa 34 de grade Celsius, iar eu butonam laptop-ul, în timp ce colegii Petcu şi Pârcălabu răsfoiau atlasul şi alcătuiau traseul pe care urma să-l străbatem peste câteva zile bune. Între Vancouver şi Edmonton drumul trecea prin Stâncoşii Canadieni, o minune de munţi înzăpeziţi şi ultrafriguroşi. Prinşi de febra anticipării, colegii vorbeau de prezumtivele condiţii de acolo: "Mamăă, să vezi ce frig o să fie pe drum!". Această remarcă a străbătut bariera jocului, înfigându-se ca o săgeată îngheţată în conştientul meu. Nedezlipindu-mi ochii de la joc, i-am întrebat panicat, spre hazul tuturor: "Când, mă, mâine?". Revenind la realitatea asta, pentru mine jocul este o defulare, o petrecere a timpului liber potrivită cu o anumită stare sufletească, la fel ca lectura unei cărţi captivante sau ca vizionarea unui film.

Printre cărţile mele preferate se afla şi "Poveste fără sfârşit" de Michael Ende. Este povestea unui băieţel aflat la vârsta viselor care, citind o poveste dintr-o carte specială, numită "Poveste fără sfârşit", ajunge spre final să facă parte din ea şi să salveze Fantazia, lumea creată de imaginaţia oamenilor. Ei bine, eu cred că această lume există. O creăm încontinuu toţi cei care scriem, compunem, imaginăm jocuri sau texte, poveşti, glume sau poezii, muzică, scenarii de filme ori pur şi simplu visăm, crezând în visul nostru. Omul pragmatic şi eficient are nevoie de un suflet de copil. Iar un copil are nevoie de visare şi de joacă.







STRATEGIE

STRONGHOLD 2

ATACUL CASTELELOR MEDIEVALE

- PRODUCĂTOR: FIREFLY STUDIOS
- PUBLISHER: GLOBAL STAR SOFTWARE
- WEB: WWW.FIREFLYWORLDS.COM/SH2_INDEX.PHP

DATA APARIȚIEI: 28 MARTIE 2005



"A FOST ELIMINATA INFANTERIA CARE PUTEA SA DISTRUGA ZIDURI CU SABIA."

ÎN 1999, FIREFLY APĂREA ÎN LUMEA jocurilor cu un titlu care combina tipul de construcție din Caesar cu luptele din Lords of the Realm, iar rezultatul s-a numit Stronghold. Pentru continuarea acestei strategii, producătorii plănuiesc însă ceva mai mult decât o trecere la grafica 3D. Stronghold 2 va încerca să prezinte cât mai realist viața medievală, cu toate aspectele ei pozitive sau negative.

Din acest punct de vedere, primele schimbări țin de partea de resurse a jocului, prin introducerea de lanțuri economice. După cum se știe, în perioada medievală toate resturile (menajere sau de natură organică) erau aruncate direct în stradă, neexistând ideea de igienă publică. Ei bine, aceste resturi vor fi prezente și în joc, iar acumularea lor va duce la apariția unor boli tipice perioadei, cum ar fi ciuma. Pentru a preveni acest lucru, va trebui să utilizați gunoierii, care duc resturile în niște gropi speciale. Mai mult însă, șobolanii vor contribui și ei la răspândirea maladiei, astfel că veți avea nevoie de șoimi pentru a ține sub control populația de rozătoare. Un alt lanț economic implică albinele. Apicultorii vor recolta ceară, care este utilizată pentru lumânările folosite în biserici (alături de hanuri, lăcașurile de cult sunt metode de a-i face pe locuitorii orașului fericiți). Evident, nu toată lumea va fi însă mulțumită și apar astfel hoții, drept pentru care au fost introduse și metodele de pedepsire a infracțiunilor. Trasul pe roată, biciuirea sau spânzurătoarea sunt doar câteva dintre metodele (mai mult sau mai puțin radicale) de a scădea rata criminalității.

Modificări vor fi aduse și construcției propriu-zise a castelului. Veți putea vedea în interiorul unei clădiri dacă aceasta este ocupată, lucru foarte practic pentru momentele de bătălie când trebuie să vă apărați. De asemenea, castelul poate fi construit cu mai multe linii de apărare și puncte strategice, ceva în genul fortăreței Helm's Deep din Lord of the Rings: The Two Towers. Iar turnurile vor fi dotate cu scări interioare, rotite în sensul acelor de ceas. De ce în sensul acelor ceasornicului? Pentru că producătorii țin să respecte istoria, care arată că scările erau astfel construite pentru că majoritatea luptătorilor erau dreptaci și erau în consecință încurcați în mânuirea sabiei de partea interioară a treptelor. În plus, infanteria nu va mai putea să distrugă ziduri cu sabia, ceea ce înseamnă că armele de asediu vor fi mult mai importante, inginerii care să întrețină zidurile absolut necesari, iar cavaleria va trebui să șarjeze pentru a distruge catapultele. Această cavalerie va fi recrutată în funcție de punctele de onoare de care dispune lordul castelului. Onoarea se câștigă prin organizarea de turniruri și petreceri fastuoase, ba chiar și prin căsătoria cu o domniță care va coase haine elegante pentru baluri. Și dacă deja vi se pare că sunt prea multe lucruri de făcut, merită știut că manifestările de sărbătoare menționate se vor petrece automat, AI-ul calculând grandoarea lor în funcție de resursele pe care le aveți.

Toate aceste noutăți vor fi implementate și în partea de multiplayer, unde maximum opt jucători se vor putea înfrunta în diferite moduri, printre care unul istoric (cu detalii despre clădiri și locații) și un altul bazat pe încăierarea generală (sau, cum spun mai elegant englezii, skirmish). Dacă sunteți fani ai strategiilor, Stronghold 2 se anunță demn de atenție, chiar dacă anul acesta sigur va avea de luptat cu nume importante ale genului.

Anda Drăgnuță

ACTIUNE

FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH

BINELE TRIUMFA INTOTDEAUNA

- PRODUCĂTOR: IRRATIONAL GAMES
- PUBLISHER: VIVENDI
- WEB: WWW.FREEDOMFORCEGAME.COM



DATA APARITIEI: 1 APRILIE 2005

"PENTRU CEI CARE ABIA ASTEAPTA SA PUNA MANA PE UN JOC DE ACTIUNE PLIN DE SUPEREROI."

ÎN BENZILE DESENATE, BĂIEŢII BUNI întotdeauna câştigă, răufăcătorii ajung după gratii, iar lupta pentru adevăr şi dreptate chiar are semnificaţie. Exact ingredientele ideale pentru un joc, doar că titlurile inspirate din benzi desenate nu prea au ajuns să fie finalizate. Excepţie face Freedom Force, care a constituit o reală surpriză la apariţia sa în 2002. O la fel de mare surpriză promite să fie şi Freedom Force vs The Third Reich, care duce mai departe aventurile eroilor din titlul original, dar introduce şi noi luptători împotriva răului. Se pare că inamicul vitejilor noştri, Nuclear Winter, nu a fost complet ras de pe faţa pământului şi a reapărut în Cuba, de unde a furat rachete nucleare. Şi, după o mică plimbare înapoi în timp, el le-a înmânat unui răufăcător numit Blitzkrieg, în timpul celui de-al doilea război mondial. Alături de italianul Fortissimo şi japonezul Red Sun, Blitzkrieg îi ajută pe nazişti să câştige războiul şi să întoarcă lumea pe dos. Evident, o astfel de încălcare a dreptăţii nu poate fi pe placul echipei Freedom Force. Şi, după ceva cercetări şi eforturi, ei reuşesc să se întoarcă în anii '40 pentru a-l opri pe Blitzkrieg.

Alături de El Diablo şi Mentor, doi dintre supereroii din titlul original, se află alte personaje cu puteri nemăsurate. Quetzalcoatal este un copil închis în corpul unui bărbat după ce a atins un artefact mayaş magic. Şi cum Quetzalcoatal înseamnă "şarpele cu pene", atacul său preferat este Hex of the Snake, spiritul unei reptile care face ravagii printre inamici. Cel de-al doilea este Sky King, un om normal care vroia să fie erou şi şi-a ataşat un jetpack. Pe pământ nu este foarte rapid, dar, odată în aer, arsenalul său de arme clasice (rachete, grenade) poate fi extrem de util. De cealaltă parte, Blitzkrieg are puterea de a controla mintea celor slabi, Red Sun este extrem de politicos, dar fatal, iar Fortissimo este un cântăreţ de operă (seamănă tare bine cu Mussolini) care poate dărâma clădiri întregi cu basul vocii sale.

Una din problemele jocului original era faptul că trebuia să controlaţi toţi eroii. De data acesta, AI-ul se va ocupa de celelalte personaje cu ajutorul unui atac care nu costă energie supereroică şi le permite personajelor să se descurce fără controlul direct al jucătorului uman. O altă limitare a primului Freedom Force a fost lipsa multiplayer-ului. Teoretic, şi această problemă va fi rezolvată, producătorii dorind să utilizeze ceea ce ei numesc "multiplayer bazat pe poveste". Elemente scriptate vor permite jucătorilor să-şi creeze partide axate pe intrigă, mult mai mult decât oferă clasicele capture-the-flag sau deathmatch. Astfel, pot fi aranjate obiective în care să fie protejaţi anumiţi indivizi sau anumite clădiri, dar totul într-un context tipic benzilor desenate. La acestea se adaugă şi grafica refăcută, cu umbre şi lumini dinamice, efecte de particule, modele de personaje şi peisaje care să utilizeze la maximum toate avantajele tehnologice actuale. Iar pentru cei care abia aşteaptă să pună mâna pe un joc de acţiune plin de supereroi, puteri fantastice şi o doză sănătoasă de umor, Freedom Force vs The Third Reich aproape sigur se va dovedi o alegere potrivită.

Anda Drăgnuţă











Strategie

IMPERIAL GLORY

Imperiile isi disputa suprematia

SERIA TOTAL WAR ESTE ÎN MOD CERT LIDERUL strategiilor care permit bătălii în timp real la scară largă. Nu că nu ar fi existat jocuri care să încerce să o detroneze, doar că apariţia lui Rome: Total War a făcut sarcina mult mai grea. Imperial Glory este, se pare, dispus să accepte această provocare, bazându-se pe cel puţin două atuuri.

În primul rând, acoperă o perioadă istorică mai puţin exploatată până acum (cu excepţia unui mod foarte reuşit), cea a imperiilor moderne din perioada 1789-1830, când îşi dispută supremaţia Rusia, Austria, Franţa, Prusia şi Marea Britanie. Fiecare naţiune are atribute şi unităţi specifice, cum ar fi Garda Imperiala Franceză, cazacii din întinsele stepe ale Rusiei sau măreaţa flotă engleză. Evident, ca în seria Total War, partea de management se va desfăşura la nivelul unei hărţi strategice, împărţită în 55 de provincii terestre şi 29 maritime. La nivel de construcţie, vor exista circa 70 de tipuri de clădiri şi va fi disponibil un arbore tehnologic cu aproape 70 de realizări ştiinţifice. Cercetarea tehnologică este o resursă deosebit de importantă (alături de aur, populaţie, materii prime şi alimente) şi este în mare măsură dependentă de forma de guvernământ, de unde şi o mare influenţă asupra relaţiilor diplomatice. Evident, între o democraţie şi un regim autoritar nu vor exista relaţii prea bune.

Totuşi, cea mai importantă parte rămân bătăliile, iar cele desfăşurate pe uscat vor ajunge până la 2000 de unităţi. Pe de altă parte, şi aici este un alt potenţial atu al acestui joc: vor exista şi bătălii navale în timp real, lucru pe care seria Total War nu l-a abordat încă. Jucătorii vor putea controla maxim patru nave, încadrate în trei clase. În funcţie de preferinţe, puteţi alege vase rapide, dar nu foarte rezistente, unele mai lente (dar cu armătură grea) sau un compromis între primele două. Până la urmă însă, esenţiale vor fi tipurile de muniţie (împotriva pânzelor, carenei sau echipajului), depinzând dacă vreţi să scufundaţi nava sau să o capturaţi şi să o adăugaţi la propria flotă. Bătăliile pe apă vor fi disponibile şi în multiplayer, cu posibilitatea de a pune la încercare tunurile a maximum patru jucători.

În ultimul rând, Imperial Glory va utiliza quest-uri, de fapt evenimente istorice semnificative organizate sub forma unor misiuni secundare. Aceste misiuni au condiţii speciale de victorie, cum ar fi înfiinţarea primei burse, găsirea pietrei Rosetta (studierea sa de către Champollion a dus la descifrarea hieroglifelor), asigurarea independenţei statului Louisiana sau implicarea în revoluţia lui Simon Bolivar. Succesul acestor misiuni asigură o sumă semnificativă de bani, unităţi speciale sau influenţă diplomatică şi comercială.

Este destul de clar că multe din elementele din Imperial Glory merg pe reţeta garantată de seria Total War. Totuşi, introducerea bătăliilor navale, accentul mai mare pus pe diplomaţie, comerţ şi încheierea de tratate, plus acele misiuni-bonus i-ar putea asigura acestui joc gloria imperială pe care o caută.

Anda Drăgnuţă

Data aparitiei: 12 aprilie 2005

- PRODUCĂTOR: PYRO STUDIOS
- PUBLISHER: EIDOS INTERACTIVE
- WEB: WWW.IMPERIALGLORY.COM

"Vor exista si batalii navale in timp real."




PREMIILE IT&C ALE ROMÂNIEI
2004
Premiile IT&C ale României
pentru anul
2004
Organizator
events
www.events.ro
Partener principal
ATLAS TELECOM Network
Parteneri
ALCATEL
CONNEX
orange
Zapp
INTRAROM
Microsoft
isis m3 extending limits
Parteneri media
Realitatea TV
STAR
XtremPC
Banii Noştri
Bucharest Business Week
CHIP
COMPUTERWORLD
connect
eWEEK
IT&C Market Watch
NetworkWorld
neogen
PC WORLD
PC Magazine
SOLUTIA IT
T3
Sub patronajul Preşedintelui României
23 martie 2005, Bucureşti, Palatul Cotroceni
Din 24 ianuarie, intră pe site-ul www.premii-tic.ro pentru a propune şi vota învingătorii din IT&C ai anului 2004!
www.premii-tic.ro

SWAT 4



Primavara asta poti fi recrutat in unitatea de elita a politiei americane

INTERACTIUNE

- multiplayer adversativ și cooperativ
- arsenal cuprinzând armele și accesoriile oficiale SWAT
- grafică realistă bazată pe motorul Unreal
- posibilitatea de a crea misiuni personalizate

"Aspectul realist al jocului se reflecta si in arsenalul de arme nonletale aflate la dispozitia jucatorului."

DATA APARITIEI: 05.04.2005

- PRODUCĂTOR: IRRATIONAL GAMES
- PUBLISHER: U GAMES
- DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION
- WEB: WWW.SWAT4.COM

IRRATIONAL GAMES S-A DOVEDIT O firmă pe care se poate pune bază, astfel că Vivendi Universal/Sierra i-a încredințat dificila misiune de a scoate la lumină un proiect care părea că se dusese de râpă la un moment dat, și anume SWAT 4: Urban Justice. Renunțând la cele două puncte și denumirea pompoasă și afectată care le urma (care oricum marcau o strategie de marketing enervantă, după părerea mea), compania din Boston a făcut un prim pas în direcția cea bună.

Data de apariție pentru SWAT 4 se apropie cu repeziciune și pentru că am avut ocazia să testez o variantă beta a jocului prin intermediul unei exclusivități pentru abonații File Planet (o altă strategie de marketing iritantă pe care m-aș bucura să o văd abolită, dar pe care trebuie momentan să o suport) vă voi împărtăși în cele ce urmează câteva dintre primele mele impresii.

În primul rând, grafica bazată pe o versiune actualizată a motorului Unreal oferă un mediu vizual credibil, cu o iluminare de calitate. În combinație cu fizica in game bazată pe Karma, se ajunge la o atmosferă suficient de realistă, care seamănă destul de mult cu cea din Rainbow Six: Raven Shield. De fapt de aici vine principala competiție a SWAT, pentru că cele două tipuri de jocuri sunt relativ similare din punctul de vedere al gameplay-ului, cu diferența că seria Rainbow Six a avut ani de zile să rafineze acțiunea tactică. Motiv pentru care SWAT a și împrumutat oarecum interfața din Rainbow Six, folosind același model contextual care este intuitiv și eficient (un meniu right-click care conține diverse opțiuni în funcție de elementul de sub cursor). Adaptată și îmbunătățită, interfața se potrivește ca o mănușă în SWAT și, deși unii ar putea striga "Plagiat!", eu spun "Bravo lor!". Mai bine copiezi ceva bun, decât să inventezi ceva prost. Părerea mea.

Controlul asupra coechipierilor este îmbunătățit, puteți vedea ce văd și ei prin camerele atașate căștilor și puteți da ordine folosind același sistem ca și în cazul personajului vostru. Prin același sistem puteți controla și lunetiștii, atunci când aveți unul la dispoziție și puteți controla personal ținta și împușcătura fatală.

Jocul va avea moduri adversative și cooperative de multiplayer, care teoretic ar trebui să îi prelungească durata de viață sau să contribuie semnificativ la succesul său. Având în vedere că multiplayer-ul era singura opțiune în beta, cu un singur mod de joc (protejează VIP-ul) disponibil, despre acesta vom și vorbi.

Jucătorii se împart în două echipe: SWAT și "teroriști". La începutul unei runde, unul dintre membrii echipei SWAT este desemnat aleator drept VIP. Misiunea celorlalți este să îl conducă pe VIP până la o zonă de evacuare desemnată, în timp ce misiunea criminalilor este să îl captureze și să îl țină prizonier timp de două minute, momente în care echipa SWAT poate încerca să îl elibereze. Diferențele față de modul VIP standard (din CounterStrike, de exemplu) este că oricare echipă ar omorî VIP-ul pierde runda respectivă. Asta pentru că modul friendly fire nu poate fi dezactivat și VIP-ul poate fi omorât chiar și din greșeală. VIP-ul poate echipa arme, deci nu este chiar neajutorat și chiar și atunci când este prins și încătușat tot mai poate încerca să fugă târâș. Ceea ce în contextul jocului înseamnă FOARTE încet, pentru că totul este mai lent în universul SWAT față de alte jocuri. Dar această aparentă lentoare a acțiunii este mai aproape de realitate și unii vor aprecia mai mult tensiunea ce întinde nervii la maxim din jocul celor de la Irrational Games decât adrenalina concentrată din, să zicem, un meci de CounterStrike.

Aspectul realist al jocului se reflectă și în arsenalul de arme nonletale aflate la dispoziția jucătorului, conforme cu echipamentele standard SWAT: tazer, pepper spray, gaz lacrimogen, flashbang, stinger grenades, bean-bag shotgun și altele. Este o schimbare interesantă față de standardul "împușcă și după aceea pune întrebări" care s-a impus în ultima vreme.

O problemă este că, deși unii ar putea spune că maximul de 16 jucători care pot juca simultan pe un server de SWAT 4 este o limitare deranjantă, în beta serverele pline erau o raritate. Iar chiar și pe cele goale jucătorii SWAT păreau mai preocupați de a-i pune ei cătușe VIP-ului (pentru că puteau) decât să joace serios și tactic. Aparent cultura CounterStrike își spune cuvântul. Oricum, în final vor exista și moduri gen deathmatch și dezamorsare de bombe, care sunt mult mai jucate decât modul VIP, indiferent de joc.

Adrian Dorobăț

Seria SWAT

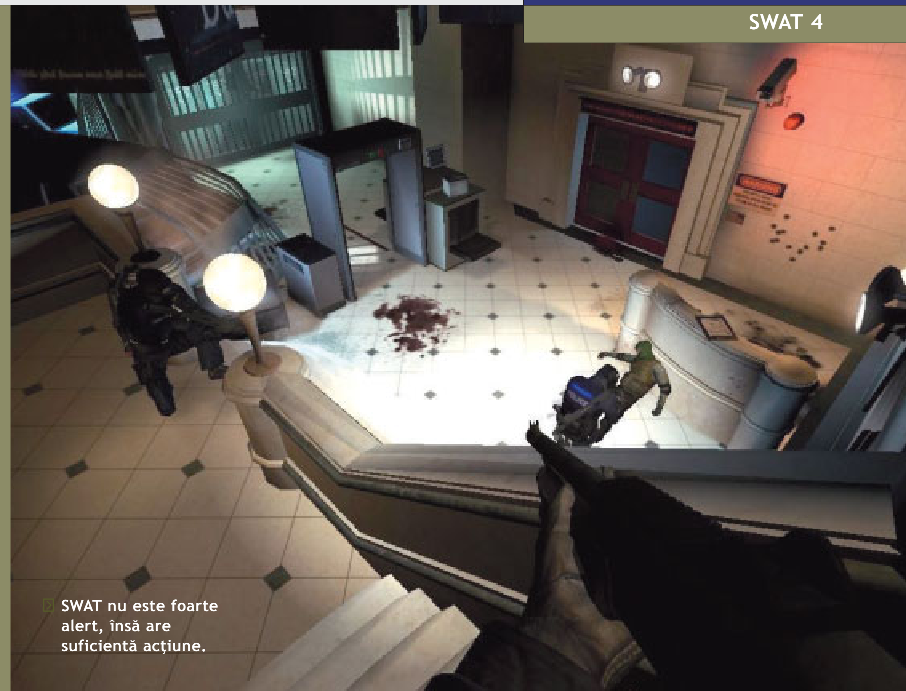
În caz că nu vă aduceți aminte, sau dacă nu ați știut niciodată, este bine să știți că seria SWAT a evoluat dintr-o serie de jocuri adventure destul de populare la începutul anilor '90, numită Police Quest. Purtând ca un stindard numele lui Darryl F. Gates, șeful LAPD între 1978 și 1992, și inventatorul conceptului SWAT, jocul făcea o trecere bruscă la tactică în timp real. Darryl F. Gates' Police Quest: SWAT era un joc cu un realism prost implementat și una dintre cele mai groaznice interfețe cu utilizatorul din istorie. Police Quest: SWAT 2 era cu o clasă peste predecesorul său, dar cu toate acestea nu a reușit să se remarce, fiind prea scurt și prea lipsit de tensiune.

De-abia în 1999, o dată cu renunțarea la eticheta Police Quest și lansarea SWAT 3: Close Quarters Battle, Sierra înregistrează primul succes. Cu o acțiune ceva mai simplificată față de seria Rainbow Six, care era principalul său competitor, SWAT 3 avea și o interfață mai intuitivă și un gameplay ceva mai tensionant. Realismul echipamentului implementat era un plus și unele dispozitive (oglinda de uitat după colț) erau noutăți într-un joc de gen. Din păcate, AI-ul inamicilor și coechipierilor nu era tocmai la cele mai înalte standarde și putea crea unele frustrări nedorite.

După ce a trecut printr-o perioadă de incertitudine în care s-a numit Urban Justice, proiectul SWAT 4 a intrat pe mâinile experimentate ale celor de la Irrational Games (Freedom Force, Tribes: Vengeance) care au primit directiva să renunțe la tot ce se făcuse și să o ia de la zero.

ACTIUNE

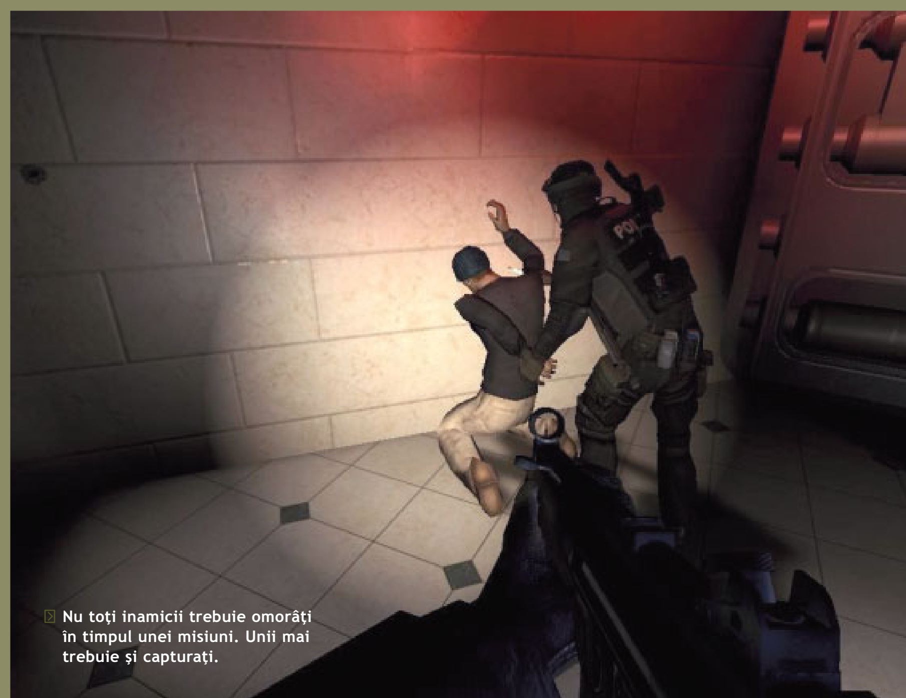




SWAT nu este foarte alert, însă are suficientă acțiune.







Nu toți inamicii trebuie omorâți în timpul unei misiuni. Unii mai trebuie și capturați.



Puteți vedea prin ochii lunetiștilor plasați în apropierea obiectivului și puteți apăsa pe trăgaci pentru împușcătura fatală.



Coechipierii AI se descurcă ceva mai bine decât în jocurile precedente.



Un nou producător a preluat seria Knights of the Old Republic, dar nivelul calitativ rămâne ridicat.

INGREDIENTUL MINUNE: SCENARIUL

Pentru cazul în care nu reiese suficient de bine din textul principal merită să o repet: ceea ce scoate Knights of the Old Republic II în evidență în primul rând este povestea sa. Scris de Chris Avellone, responsabil și pentru un joc pe care nu voi putea niciodată să îl laud suficient, Planescape Torment (de altfel echipa Obsidian este compusă din foști componenți Black Isle), scenariul este inteligent, complex, matur și captivant. Nu mai există doar extremele, partea foarte luminoasă și cea foarte întunecată a Forței, ci și o mulțime de nuanțe și de situații complicate, în care nu este clar unde se află dreptatea. Dacă povestea din original se remarca doar prin revelația, ce-i drept extraordinară, dezvăluită aproape de final, cea de acum este captivantă de la un capăt la altul și mult mai bine dezvoltată.

PREȚ: 29.9€ • DEVELOPER: OBSIDIAN • PUBLISHER: LUCASARTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.KOTOR2.COM

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II:

Alege între partea rea și partea bună a Forței

INTERACTIUNE

- 7 planete de vizitat, dintre care 5 sunt apariții noi
- 6 clase avansate de erou, câte 3 pentru fiecare parte a Forței

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 1GHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

SĂ NE GÂNDIM PUȚIN LA NOTA 8. CE REPREZINTĂ? Elevul silitor, care nu poate niciodată să își depășească condiția de simplu muritor cu mintea limitată? Geniul clasei, care fumează în baie, cunoaște toate barurile din cartier și învață doar în tramvai, în drum spre școală, dar ia note peste medie fără să fie nevoie să depună nici un fel de efort suplimentar? Realitatea este că pe amândoi, motiv pentru care această notă nu va spune niciodată foarte multe despre un elev sau, făcând o paralelă, despre un joc. Un 10 este clar. Un 4 spune totul. Dar un 8?

În caz că vă întrebați (și da, știu că ați dat pagina și ați citit mai întâi nota, bine v-am regăsit, acum stați cuminți și citiți textul în ordinea firească, OK?), The Sith Lords se încadrează fără nici un dubiu în categoria geniilor care puteau face istorie în alte circumstanțe, dar nu reușesc să facă pasul final, din motive, dacă stau să mă gândesc, destul de previzibile.

Cei de la Obsidian au preluat din zbor seria de la Bioware și au avut la dispoziție doar ceva mai mult de un an pentru a scoate pe piață cea de-a doua parte. În aceste condiții, faptul că nu au reușit să aducă modificări serioase la partea grafică sau la mecanica de joc nu este deloc surprinzător, la fel cum era de așteptat și să vină cu un produs plin de probleme tehnice și insuficient finisat.

În ciuda tuturor acestor probleme însă, acest al doilea joc este din unele puncte de vedere mai reușit decât primul și, în orice caz, un joc excelent în sine, pe care nu ar trebui să îl ratați.

Să recapitulez totuși puțin pentru cei cărora numele Knights of the Old Republic nu le spune nimic. Până acum doi ani, universul Star Wars avusese parte de toate genurile de jocuri, numai de RPG-uri nu, așa că Bioware a umplut acest gol cu un titlu ce nu se complica foarte mult, dar oferea o poveste interesantă și lupte cu săbii laser spectaculoase. Gândit de la început pentru a funcționa și pe PC, și pe XBOX, Knights of the Old Republic a demonstrat că un joc poate să se simtă acasă pe două platforme diferite, fără a o nedreptăți pe nici una.

Întâmplările se desfășoară cu mai bine de patru mii de ani înainte de cele din filmele Star Wars, așa că producătorii au avut o libertate foarte mare în ceea ce privește construcția poveștii. Aceasta, deși nu foarte profundă, reușea să schițeze bine începuturile Republicii și unul dintre primele conflicte dintre aceasta și lorzii Sith, conduși de doi Jedi căzuți de partea întunecată a Forței după ce au participat la un război foarte sângeros împotriva unei rase pornite pe distrugere. Este destul de util să știți toate acestea înainte să jucați The Sith Lords, dar nu absolut necesar, pentru că există câteva personaje care au rolul de a da explicațiile necesare pe parcurs.

Knights of the Old Republic putea fi jucat cu un personaj feminin sau cu unul masculin și se putea încheia în două moduri diferite, în funcție de calea aleasă de jucător. De obicei, în astfel de situații producătorii aleg ca bază pentru continuare una dintre variante și le ignoră pe celelalte, dar Obsidian a făcut un efort în plus



O mare parte a jocului se desfășoară în interioare destul de neinteresante.



Luptătorii Jedi sunt mult mai puternici decât războinicii obișnuiți datorită puterilor lor speciale.



THE SITH LORDS

RPG

"Nu avem parte doar de două căi evidente, ci de o varietate de alegeri care ne lasă într-adevăr să ne creăm un personaj așa cum vrem și să influențăm în mod semnificativ ceea ce se întâmplă în jur."

și a prevăzut toate posibilitățile, lăsând jucătorul să aleagă premisele poveștii într-una dintre conversațiile din partea introductivă. Cum noua poveste are un alt personaj principal, iar cel vechi este în mod convenabil plecat undeva departe, asta nu schimbă multe, dar sunt influențate câteva detalii pe care cei care au jucat primul KotOR și vor să continue de unde au lăsat lucrurile le vor aprecia cu siguranță.

Alegerile de atunci sunt valabile și acum. Puteți începe cu un personaj feminin sau cu unul masculin, puteți alege una dintre cele trei clase de Jedi și, pe parcurs, puteți alege să fiți buni sau răi. Ca și atunci, extremele sunt puțin caricaturale, alegerile cele mai bune necesitând o personalitate de sfânt ortodox, iar cele mai rele cel puțin trei boli psihice puse una peste alta. Însă există mult mai multe nuanțe, iar reacțiile celorlalte personaje din grup sunt la rândul lor mai variate.

În general, în ceea ce privește companionii lucrurile s-au complicat. Prin conversațiile purtate cu ei și prin anumite alegeri de pe parcurs puteți câștiga sau pierde influență asupra lor. Cu o influență mare asupra unui personaj puteți să-l faceți să își schimbe aliniamentul, devenind mai bun sau mai rău în funcție de eroul principal, puteți să obțineți diverse beneficii din partea lui și chiar să îl convingeți să vă lase să îl antrenați pentru a deveni Jedi (da, au nevoie să fie convinși că merită să capete puterea de a purta o sabie de lumină și de a arunca fulgere; unii oameni pur și simplu nu înțeleg ce este bun în viață).

Asta nu este totul. Personajele secundare oferă o reprezentare la scară redusă a tuturor calităților jocului pentru că sunt mai bine scrise, mai bine individualizate și mai mult implicate în acțiune decât cele cu care am putut face cunoștință în primul KotOR. Ca să dau un exemplu, Bao-Dur, fostul soldat cu voce calmă, de hipnotist, are un braț artificial controlat de un câmp de forță. Cu acest braț poate dezactiva barierele energetice sau distruge scuturile adversarilor, mai târziu căpătând prin intermediul aceluiași organ multifuncțional și abilitatea de a adăuga atacuri electrice la cele normale. Câteva dintre aceste calități deosebite se răsfrâng și asupra jucătorului, mulți dintre însoțitorii lui putându-l ajuta să capete la rândul său puteri neobișnuite, nu neapărat legate de omniprezenta Forță cu f mare.

În acest punct mă simt nevoit să mă opresc și să fac o scurtă confesiune. Am jucat The Sith Lords într-un ritm furibund, pe parcursul a patru zile în care nu am făcut aproape nimic altceva, iar mintea mea este încă absorbită de el. Îmi este greu să mă hotărăsc ce este mai important, ce trebuie spus mai întâi, ce concluzie este vital să transmit. În ciuda a ceea ce ar putea să vă facă să credeți nota, acest joc m-a afectat profund. Da, este un dezastru tehnologic și da, are multe defecte pe care tot va trebui să le menționez, dar în același timp face atât de multe lucruri bine încât simt că îmi trădez un prieten apropiat de fiecare dată când spun ceva rău despre el. Totuși, nu ar trebui să las aceste probleme pentru la sfârșit, deoarece nu vreau să le reduc din importanță și pentru că nu la sfârșit apar.

Începutul este una dintre cele mai proaste și mai puțin reprezentative părți introductive pe care am avut ocazia să le văd într-un joc de când am început să fiu interesat de această activitate și până în ziua de azi. Și nici nu durează puțin. Timp cam de cinci ore m-am învârtit printr-o bază spațială părăsită, urmărind jurnale video sărace în informații, explorând coridoare asemănătoare între ele și întâlnind doar două personaje care puteau fi considerate vii din toate punctele de vedere. În prima seară m-am dus la culcare cu senzația că prezentările versiunii de XBOX pe care le citisem reprezentau cea mai mare înșelăciune de care a avut parte industria jocurilor de la anunțul lansării lui Duke Nukem Forever încoace. Ca o încoronare a acestui moment îndoielnic, personajul meu a trebuit să iasă în spațiu într-un costum de astronaut animat ca un personaj din South Park, cu mișcări scurte și bruște de bolnav de parkinson pierdut de sub control. Mă uitam și nu îmi venea să cred.

La modul general, grafica nu poate fi considerată în nici un caz un aspect pozitiv. Tehnologia KotOR este limitată de necesitatea de a funcționa pe consola Microsoft, dar în primul



Lupta cu sabia de Jedi este spectaculoasă ca întotdeauna.





KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS
(CONTINUARE)

joc existau mai multe peisaje exterioare cu fundaluri desenate de mână absolut superbe, în timp ce acum predomină interioarele banale. Pe deasupra sunt reutilizate şi destule elemente din prima parte, cum ar fi nava folosită pentru transport şi peisajele de pe două planete.

AI-ul nu este nici mai prost, nici mai bun decât cel din KotOR, ceea ce înseamnă că este prost. Trei personaje pot participa simultan la acţiune (celelalte aşteaptă de obicei pe navă) şi dintre ele puteţi controla la un moment dat unul, dacă nu vreţi să vă complicaţi, sau pe toate, dacă vreţi să folosiţi pauza activă pentru a da ordine. Dar chiar şi aşa ele fac în parte ce vor, uitând ordine, atacând adversarii cei mai îndepărtaţi sau călcând cu nepăsare într-un câmp de mine perfect vizibil. În altă situaţie aş fi zis că nivelul scăzut de dificultate al părţii de luptă este un defect, dar aşa cred că este mai bine. Veţi prefera să treceţi fără complicaţii prin lupte folosind cu unul dintre personaje spectaculoasele unelte de distrugere ale universului Star Wars şi lăsându-i pe ceilalţi să îşi facă de cap, pentru a avansa mai repede în direcţia în care contează, adică în poveste.

După ce în sfârşit ajunge la viteza sa maximă, povestea face toţi banii. Mult mai densă decât prima, mai bine scrisă şi mai complicată, ea devine dintr-un punct încolo suficient de captivantă încât să poarte pe umeri întreg jocul şi să îl transforme într-o experienţă

OPINIA NEAGRA CARE RESPIRA GREU

Să fii rău este uşor. KotOR II îţi dă această ocazie din mai multe puncte de vedere. În primul rând ca moralitate a personajului, calea forţei întunecate fiind o opţiune atractivă pentru cei care în şcoala generală le luau cu japca sandvişurile colegilor mai pirpirii.

În al doilea rând, Sith Lords este atractiv pentru răutăcioşii ca mine pentru că nu este greu să îi găseşti nod în papură. De exemplu, la începutul jocului, personajul meu feminin, Cora Fedora, a fost ţinta unor apropouri dubioase privind faptul că alerga zglobie şi cvasinudă, trezind interesul interlocutorilor masculini. Poate chiar aş fi căzut în capcana de a mă simţi, într-un fel bizar, flatat, dacă personajul meu, dezgolit sau nu, nu ar fi arătat ca o buturugă cioplită elegant, cu drujba, de un bătrân epileptic. Şi orb. Asta după ce am petrecut aproape o oră încercând fără succes să compun un avatar atractiv în meniul din joc, în care toate opţiunile păreau că duc la crearea unor odioşi hibrizi cu faţă umană, combinaţii între mireasa lui Frankenstein şi o băştinaşă din Polinezia centrală.

KOTOR II foloseşte un motor grafic care era depăşit încă de pe vremea primului joc din serie şi acest lucru impresionează negativ: modele colţuroase, texturi întinse, animaţii atât de defecte încât par hilare, o abundenţă obositoare de interioare terne, şi lista poate continua.

Este adevărat că jocul a fost făcut în mai puţin de un an de zile, ceea ce la complexitatea lui este un timp foarte scurt. Şi, deşi prefer oricând un joc care arată urât, dar are un gameplay captivant decât unul care arată excelent, dar te plictiseşte sau te enervează în cinci minute, parcă mi-aş fi dorit totuşi un joc care să mă impresioneze şi din punct de vedere vizual, nu doar ca poveste.

Şi chiar şi intriga, oricât de interesantă şi complexă ar fi (şi vă asigur că este) ajunge la un moment în care se dă de trei ori peste cap şi te lasă confuz/dezamăgit/plin de lehamite în faţa evenimentelor. Dar poate este doar cazul meu. Din punctul de vedere al adâncimii poveştii şi al decorului narativ ce însoţeşte toate personajele şi evenimentele, KOTOR II este în opinia mea cel mai bun RPG science-fiction pe care l-am jucat. Poate şi pentru că este mai întunecat şi mai "realist" decât cel precedent.

Dar entuziasmul meu s-a diminuat constant din cauza aspectelor frustrante ca grafica învechită, AI-ul tembel şi numeroasele probleme tehnice pe care n-ar mai fi trebuit să le aibă la trei luni după apariţia lui pe XBOX.

Astfel că în final îmi agăţ sabia laser în cui şi aştept cuminte KOTOR 3, poate a treia oară vor reuşi să se apropie de perfecţiune.

Adrian Dorobăţ



Uneori pentru a salva galaxia nu trebuie să te lupţi cu nimeni, ci doar să dansezi pentru un extraterestru.






Aterizările forţate fac şi ele parte din meniu, chiar în mod repetat.

extraordinară. Există momente absolut hilare, în care tachinările dintre membrii grupului sau reacţiile lor la spusele inamicilor vă vor face să râdeţi. Există momente emoţionante, în care nu se vor sfii să se poarte ca personaje din tragediile lui Shakespeare.

O să încerc să dau şi un mic exemplu, fără a vă strica nimic din plăcerea de a descoperi totul singuri. În primul joc personajul principal poate avea parte şi de o poveste de dragoste, dar aceasta pare introdusă acolo doar de dragul de a exista, evoluează banal şi poate fi dusă la bun sfârşit chiar dacă o ignoraţi până în ultima clipă. De data aceasta situaţia este cu totul alta. Tensiunea dintre personaje creşte treptat şi vizibil, iar sentimentele lor nu sunt invizibile pentru cei din jur, care s-ar putea chiar să facă diverse comentarii pe această temă. La punctul culminant am avut parte de o declaraţie de un patos pe care pur şi simplu nu îl aşteptam de la un joc. Spre deosebire de alte jocuri în care apar actori celebri, convinşi că rolul respectiv nu contează, aici apar cvasinecunoscuţi care îşi iau treaba în serios. Cea mai cunoscută dintre toţi este chinezo-hawaiana Kelly Hu, a cărei interpretare excelentă m-a surprins la rândul ei, dat fiind că este cunoscută mai mult pentru rolurile din filme de acţiune subţirele ca Craddle 2 the Grave.

Desigur, mai sunt şi o mulţime de alte amănunte deranjante pe care nu le-am menţionat. Există crash-uri care vă aruncă direct în desktop (salvaţi des, atât zic!), o problemă cu rularea în full-screen, dialoguri peste care se sare şi momente în care se întâmplă ceva lipsit de sens, cum ar fi ca un personaj să ignore un eveniment la care ar fi trebuit să reacţioneze (ceea ce m-a pus chiar în imposibilitatea de a rezolva o misiune-bonus). Ba chiar există la final o anumită senzaţie că unele fire nu au fost legate, altele au fost rezolvate în grabă şi că povestea a fost scurtată pentru ca producătorii să se încadreze în timp.

Pe de altă parte, există şi mici amănunte care îmbunătăţesc experienţa primului joc. Fiecare personaj poate avea acum două configuraţii de arme, care se schimbă la atingerea unui buton. Obiectele inutile pot fi descompuse în componentele lor, pentru ca apoi acestea să poată fi folosite, în funcţie de abilităţi, pentru a crea obiecte de care aveţi nevoie. Aparent insignifiant, dar util, este că acum puteţi vedea care cutii au fost deja golite şi nu trebuie să le verificaţi de mai multe ori. Un impact mai mare îl au noile clase avansate de Jedi. Este vorba în esenţă despre extensii ale claselor principale, împărţite între bine şi rău şi dotate cu ceva abilităţi suplimentare, unele interesante (un Jedi Master, de exemplu, capătă o putere care face companionii mai eficienţi în luptă).

Lăsând la o parte toate amănuntele, relevante, dar în cele din urmă nu decisive, despre Knights of the Old Republic II trebuie să spun în primul rând că este RPG într-un sens mai serios decât predecesorul său. Nu avem parte doar de două căi evidente, ci de o varietate de alegeri care ne lasă într-adevăr să ne creăm un personaj aşa cum vrem şi să influenţăm în mod semnificativ ceea ce se întâmplă în jur. Poate dovada cea mai clară că avem parte de un joc extraordinar este tocmai faptul că, în ciuda unui număr atât de mare de probleme, este aproape imposibil să te desprinzi de el, iar impresia finală este una pozitivă. Nu pot decât să sper că pentru ediţia viitoare cei de la Obsidian vor avea mai mult timp, pentru a da întreaga măsură a talentului lor.

Bogdan Bridinel

EVALUAREGENERALA

- poveste foarte bine scrisă şi captivantă
- relaţii mai complexe între personaje

- grafic nu foarte inspirat
- bug-uri de toate tipurile şi gradele de gravitate

JOCURIALTERNATIVE

Knights of the Old Republic II

Neverwinter Nights

Vampire: The Masquarade - Bloodlines

VERDICTXTREMPC

Excelent, deşi în mod evident neterminat **8**



Un joc ce profită de popularitatea revistei Playboy, dar nu oferă nimic la fel de interesant ca paginile acesteia.

INGREDIENTUL MINUNE: VILA PLAYBOY

În mod cu totul întâmplător, aş zice, cea mai interesantă parte a jocului este chiar cea sugerată de nume. Anume, este vorba despre vila în care îşi duce viaţa magnatul fotografiilor cu femei siliconate, pe care o puteţi amenaja după bunul plac, dacă aveţi suficient de mulţi bani şi îndepliniţi anumite obiective. Iniţial nu se pot cumpăra foarte multe lucruri, dar la intervale regulate apar noi obiecte şi chiar noi zone, cum ar fi terenul de tenis sau celebra grotă Playboy. Deşi iniţial veţi porni jocul cu un cu totul alt scop, vă veţi trezi la un moment dat că aţi uitat de cele cinci iubite şi de vedetele rock din anturaj, preferând să scoateţi reviste cu eficienţă maximă şi să creaţi casa visurilor voastre.



PREŢ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: CYBERLORE • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT

PLAYBOY: THE MANSION

Viaţa în pielea creatorului Playboy

INTERACTIUNE

- campanie cu 12 misiuni, plus un mod de joc freeform
- peste 70 de imagini cu femei care au pozat în Playboy de-a lungul timpului

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium III 800MHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

TRĂIEŞTE HUGH HEFNER VIAŢA PE CARE ORICE BĂRBAT din lume şi-ar dori să o trăiască? Emisiunile de la televizor, articolele din reviste şi, acum, acest joc par să fie foarte încrezătoare în această privinţă, dar, chiar dacă las la o parte categoria de bărbaţi pentru care femeile, de orice formă sau dimensiune, nu suscită mai mult interes decât un poster cu Johnny Depp, tot nu sunt convins. Asta în primul rând pentru că ideea nu mă încântă foarte tare pe mine. Am visat să devin astronaut, explorator, redactor de jocuri la o revistă chiar, dar un bătrân îmbrăcat veşnic în halat şi înconjurat de şapte iubite blonde care seamănă prea mult între ele pentru a le putea deosebi pe una de alta nu mi-am dorit niciodată să fiu. Uneori, uitându-mă la faţa lui Hefner atunci când vorbeşte, am impresia că nici măcar el nu este atât de încântat. Mi-l şi imaginez lăsându-şi partenerele de viaţă să joace şotron sau să efectueze o altă activitate care se pretează la nivelul lor intelectual şi furişându-se în bucătărie cu o carte de Haruki Murakami în braţe.

Dacă adevărul este mai aproape de povestea oficială sau de intuiţia mea probabil că nu o să ştim niciodată. Totuşi, nu cu aerul de falsitate ce pluteşte deasupra legendei Playboy am eu probleme, ci cu faptul că, nici măcar dacă statutul de magnat al revistelor pentru bărbaţi este tot ceea ce vă doriţi, jocul nu vă poate, permiteţi-mi un cuvânt cu implicaţii multiple, satisface.

Ca să nu îl nedreptăţesc, o să vă spun că Playboy: The Mansion este aşa cum îşi doreşte în primul rând, adică sexy. Sânii se revarsă din toate direcţiile, trupurile pixelate sunt bine proporţionate, iar scenele de "acţiune" sunt mai veridice decât mă aşteptam, deşi sunt cenzurate într-un mod pe care l-am găsit destul de bizar (indiferent de ce fac, personajele nu se dezbracă de tot). Momentan trebuie să vă tai puţin entuziasmul dat de această veste spunând că nici unul dintre aspectele presupus fascinante nu reţin interesul pentru mult timp. Dacă aţi văzut trei scene de sex le-aţi văzut pe toate şi, mai rău, dacă aţi văzut trei personaje şi aţi purtat câteva dialoguri cu fiecare dintre ele, aţi cam văzut tot ceea ce înseamnă interacţiune socială în acest joc.

Dialogurile funcţionează ca în Sims, dar cu mai puţină variaţie şi mult mai multă uşurinţă. În doar două minute, în urma câtorva apăsări de butoane, un străin complet se transformă în prieten la cataramă şi este dispus să contribuie la succesul Playboy în orice mod este necesar. În acelaşi timp şi cu acelaşi efort, un supermodel ce abia a păşit în casa Hefner poate fi convins să se mute aici de tot.

Reclama spune că Hugh trebuie să dea petreceri, să îşi facă prieteni din personalităţile importante care vin, să seducă femeile pe care vrea să le seducă şi să convingă pe toată lumea să contribuie la viitorul număr Playboy, pentru ca acesta să se vândă cât mai bine şi să atragă la rândul său invitaţi mai interesanţi pentru petreceri. Şi reclama spune adevărul, dar uită să menţioneze că personajele sunt generice, petrecerile toate la fel şi singura dificultate este aceea de a vorbi cu toţi invitaţii înainte ca aceştia să se hotărască să plece acasă. Dialogurile se rezumă la alegerea unei opţiuni din cele



O viață plină de petreceri pare interesantă doar până vă jucați Playboy: The Mansion.





STRATEGIE

"Hugh trebuie să dea petreceri, să își facă prieteni din personalitățile importante care vin, să seducă femeile pe care vrea să le seducă și să convingă pe toată lumea să contribuie la viitorul număr Playboy."

disponibile și la a observa rezultatul în bara care monitorizează relația cu personajul respectiv. Ca și în Sims, personajele nu vorbesc într-o limbă reală, ci aruncă sunete la întâmplare, dar gesturile lor sunt sugestive. Unele sunt chiar foarte amuzante (o femeie supărată îi poate plasa unui bărbat un genunchi acolo unde-l doare mai tare), dar lipsa de variație duce și aici la plictiseală.

Pentru a lansa un număr din revistă este nevoie de șase materiale. Două dintre acestea (articolul și pictorialul) sunt realizate exclusiv de angajați, două necesită contribuția unei celebrități (eseul și interviul), iar alte două (coperta și playmate-ul lunii) trebuie realizate cu aparatul de fotografiat în mână chiar de către jucător. Imaginile rezultate nu contează decât pentru simțul estetic al jucătorului, altminteri succesul lor este determinat de calitățile fizice ale subiectului, de abilitățile fotografului angajat și, într-o mai mică măsură, de relația dintre fotograf și manechin.

Succesul numărului este determinat și de cerințele pieței. Există mai multe tipuri de subiecte (muzică, filme, sport etc.), iar alegerea lor în funcție de dorințele cititorilor dintr-un anumit moment ajută să se vândă mai multe exemplare, dar, în afară de cazul în care faceți o greșeală flagrantă, rezultatele nu variază foarte mult.

Chiar și așa, partea economică este cea mai interesantă din joc. Producerea revistei suferă de aceeași repetitivitate care afectează restul activităților, dar are măcar un rezultat concret, și anume câștigarea de bani ce pot fi folosiți pentru a decora casa. Aici în sfârșit găsim multe posibilități, chiar dacă majoritatea sunt de natură cosmetică. După cum sugerează și titlul, casa este cel mai dezvoltat și mai interesant element al jocului, însă nu trebuie să înțelegeți din asta că partea de construcție din Playboy: The Mansion oferă ceva ce nu se poate găsi la fel de bine și în The Sims.

Interesant este că modul în care e decorată casa influențează sentimentele vizitatorilor, pentru că aceștia au anumite nevoi ce corespund anumitor obiecte. Din păcate, nici acest aspect nu este suficient de bine dezvoltat. Personajele se plimbă prin casă de cele mai multe ori fără nici un rost, oprindu-se uneori pentru a folosi un obiect, dar mult mai des stând pur și simplu degeaba.

Poate că nu este tocmai cinstit să compar Playboy: The Mansion cu The Sims 2, dar este evident de unde s-au inspirat producătorii și este evident că nu au înțeles ce este mai important. Chiar și atunci când sunt scriptate pentru a crea situații deosebite (asta se întâmplă de câteva ori pe parcursul campaniei), relațiile dintre personaje rămân la un nivel superficial, iar personalitățile lor sunt toate la fel, plate și fără nici o relevanță. Este imposibil să te implici emoțional în acțiune și după ce ai văzut câteva scene de sex cu eroi doar parțial dezbrăcați singurul imbold pentru a continua este dat de dorința de a mobila locuința. Nu tocmai ceea ce așteptam de la un joc cu "Playboy" în nume.

De ceva vreme a fost lansat destul de discret un joc numit Lovechess (www.lovechess.nl), în care puteți juca șah cu piese ce reprezintă zei greci și se pretează la diverse activități sexuale atunci când se întâlnesc pe tablă. Costă cam 20 de dolari, este mai obscen decât Playboy: The Mansion, mai puțin pretențios și la fel de lipsit de perspectivă. Nu îl recomand, la fel cum nu pot să recomand din tot sufletul nici jocul despre care am vorbit până acum, dar mă gândesc că dacă vă interesează unul dintre ele probabil că îl veți dori și pe celălalt.

Bogdan Bridinel

EVALUARE GENERALA

- \+ parte de construcție dezvoltată și interesantă
- \+ are ceea ce fanii Playboy așteaptă de la el
- − relații umane mult simplificate
- − lipsă totală de variație

JOCURI ALTERNATIVE

Playboy: The Mansion

Sims 2

Singles: Flirt Up Your Life

VERDICT XTREMPC

Superficial și repetitiv, chiar dacă pe alocuri sexy și simpatic **6**


O faţă nouă pentru un joc care redefineşte seria The Settlers.


Iarna, trupele pot trece pe gheaţă în anumite zone altfel inaccesibile.



PREŢ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: BLUE BYTE SOFTWARE • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT • WEB: WWW.THESETTLERS.COM

THE SETTLERS:

Colonizarea unui regat sau cum se echilibrează resursele

INTERACTIUNE

- 15 misiuni ce trebuie să refacă vechiul regat
- şase eroi cu abilităţi speciale
- lanţuri economice detaliate

SISTEM NECESAR

- **Procesor:** Pentium 4 1GHz
- **Memorie:** 256MB
- **Video:** 32MB

JOC MULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 6
- **LAN:** 6
- **MODEM:** 0

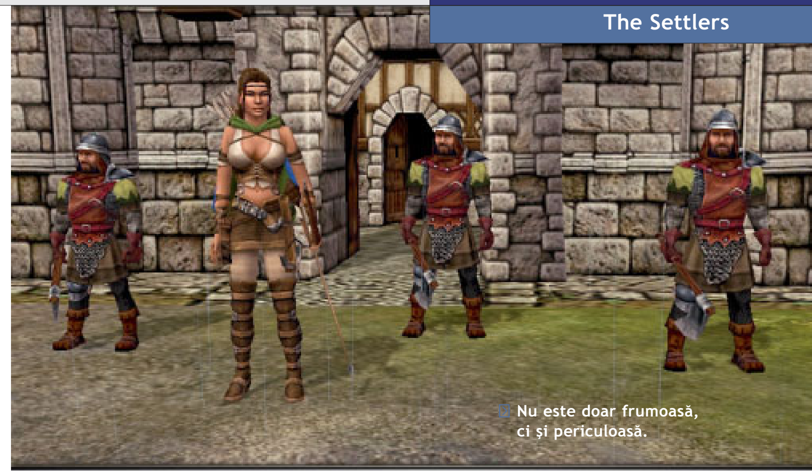
ESTE UIMITOR CUM UNELE JOCURI CARE AR TREBUI SĂ fie încoronate cu laurii gloriei rămân într-un con de umbră doar din cauza ţării lor de provenienţă. Este cazul lui Gothic sau al lui Settlers, produse în Germania şi tratate destul de prost de presa de origine anglo-saxonă. Nu cred că bietele jocuri sunt vinovate de cicatricele şi amintirile neplăcute lăsate de un anumit război. Cel de-al cincilea joc Settlers vine însă cu modificări majore, în încercarea de a cuprinde un segment cât mai mare al publicului strategiilor.

Cei care au jucat primele patru titluri ale seriei ar putea spune că Settlers nu mai este Settlers. Şi parţial pe drept cuvânt, pentru că balanţa a fost înclinată semnificativ spre partea de luptă, simplificând oarecum micromanagementul construcţiilor. Plus mutarea acţiunii într-o lume mult mai ancorată în real, cu iz medieval, cu o poveste şi personaje pe măsură. Intriga urmăreşte recucerirea unui regat aflat sub mănuşa de fier a tiranului Mordred şi redarea lui conducătorului de drept, Dario. Ajutat de alţi cinci eroi, Dario trebuie să lupte, să folosească viclenia şi banii pentru a-l învinge pe Mordred şi pe căpitanul trupelor acestuia, Kerberos. Ar mai fi şi ceva întorsături de situaţie, plus o poveste de dragoste (de înţeles, ţinând cont de ţinuta sumară a eroinei), dar n-am de gând să vă stric plăcerea jocului cu mai multe detalii. Oricum, povestea este mult mai accentuată decât în alte strategii şi chiar dă impresia că joci pentru un scop mai înalt, nu doar pentru a vedea cum nişte pixeli albaştri măcelăresc nişte pixeli roşii sau gri sau ce culoare mai au trupele inamice.

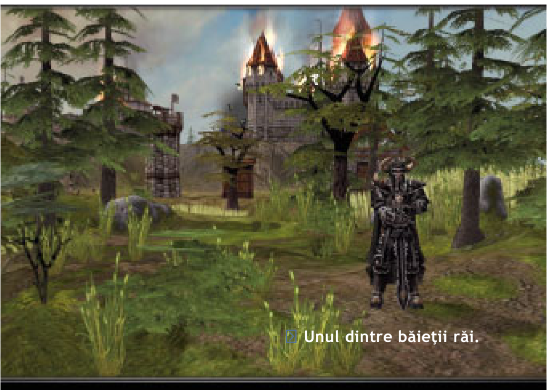
Partea de management al clădirilor este totuşi cea care domină desfăşurarea acţiunii. Clădirea esenţială este citadela (Keep): produce ţăranii care vor construi şi vor aduna resursele (cel puţin la început) şi, la niveluri superioare, ajută la cercetarea unor noi tehnologii. O altă clădire fără de care nu se poate este centrul satului, de unde vor apărea muncitorii care să lucreze în minele de sulf şi fier, în carierele de piatră sau la puţul cu lut. Lanţurile economice sunt destul de complexe, pentru că fiecare construcţie depinde de un număr de alţi factori: resursele, tehnologiile cercetate în universitate, upgrade-ul citadelei, chiar şi de spaţiul necesar plasării, pentru că în unele misiuni abilitatea urbanistică este absolut necesară dacă vreţi să vă încapă toate clădirile. În plus, toţi muncitorii, fie că sunt mineri, fierari, lemnari, alchimişti (utili pentru a construi aparate care să controleze şi să schimbe anotimpurile), preoţi sau bancheri, au nevoie de un loc unde să doarmă şi unde să mănânce.

Fermele şi casele trebuie plasate cât mai aproape de locul de muncă, altfel s-ar putea să auziţi o replică de genul "Dau regatul pentru un pat cald". De altfel, muncitorii nemulţumiţi au fiecare o linie de dialog amuzantă, cu condiţia să nu o auziţi prea des. Dacă nu le oferiţi coloniştilor aceste minime condiţii de trai, motivaţia de a munci va scădea, la fel şi resursele adunate, la fel şi banii strânşi din taxe. Cel puţin teoretic, pentru că n-am remarcat ca lipsa caselor să influenţeze cu adevărat lucrul în oraş. Pe de altă parte, o capelă îmbunătăţeşte vizibil motivaţia muncitorilor, aşa că pot





Nu este doar frumoasă, ci şi periculoasă.



Unul dintre băieţii răi.





Strategie

HERITAGE OF KINGS

"Balanţa a fost înclinată semnificativ spre partea de luptă, simplificând într-o oarecare măsură micromanagementul construcţiilor."

spune cu mâna pe inimă că în regatul meu nu există greve sau şomaj.

Din punct de vedere combativ, a crescut mult ponderea în care o armată este utilă şi chiar trebuie să fie numeroasă. Există lăncieri, arcaşi, cavalerie grea şi uşoară, tunuri şi bombarde şi posibilitatea de a le organiza tactic în diferite formaţii. Unităţile sunt considerate ca grup şi este de ajuns să selectaţi căpitanul pe care toţi soldaţii îl vor urma automat, lucru deosebit de util în lupte. Bătăliile cad însă rapid în păcatul amestecului aiurit de trupe şi doar puterile celor şase eroi fac diferenţa. Din acest punct de vedere, de departe cel mai util mi s-a părut Erec, cavalerul templier care poate ucide simultan cel puţin cinci-şase inamici aflaţi în jurul său. Nici puterile de vindecare ale lui Helias sau Salim nu sunt de neglijat, iar Dario îşi poate trimite şoimul pentru a descoperi potenţialele primejdii. Pilgrim este specialist în explozibili şi poate deschide calea prin munţi, iar Ari, hoaţa cu corp de sirenă, se poate camufla sau chema în ajutor câţiva prieteni contrabandişti. Uneori însă conflictul direct poate fi evitat. Răpirea conducătorului inamic, mita sau ocolirea pe gheaţă (în timpul iernii) a zonelor primejdioase sunt metode poate prea puţin demne de un viitor rege, dar foarte eficiente pentru a grăbi desfăşurarea acţiunii.

Ritmul lent al evenimentelor este de altfel cea mai mare problemă. La început este interesant să urmăreşti ce face fiecare sau să vezi ce se mai adaugă la o clădire care tocmai a primit un upgrade, mai ales că toate arată bine, chiar şi pe zoom maxim. Umbrele şi luminile îşi fac cu brio datoria, iar nivelul de detalii este demn de luat în seamă. Doar că se instalează rapid rutina şi puteţi pleca liniştiţi la cumpărături, peste două ore sigur se vor fi strâns cele 10.000 de pietre necesare pentru catedrală. Adăugaţi aici şi inevitabilele probleme de pathfinding ale armatei şi încăpăţânarea de a lupta chiar dacă ordinele sunt contrare, plus o coloană sonoră destul de ternă (nu cred că Jingle Bells exista în Evul Mediu) şi un oarecare dezechilibru între trupe şi clădirile defensive, şi aflaţi principalele defecte ale acestui joc cu colonişti.

Totuşi, să ştiţi că răbdarea este o virtute. N-ar trebui să ignoraţi Heritage of Kings doar pentru că durează mult sau pentru că a apărut întâi în germană. Acest al cincilea titlu dintr-o serie care există de aproape 20 de ani este într-adevăr un moştenitor regal, chiar dacă schimbările s-ar putea să fie destul de greu de înghiţit pentru cineva care are nostalgia versiunilor anterioare.

Anda Drăgnuţă

INGREDIENTUL MINUNE: NUMERE MARI

Poate că 31 de unităţi, 39 de clădiri, 9 eroi (şi buni, şi răi), plus un rege tiranic care vrea să pună stăpânire pe un regat împărţit în şase teritorii nu vi se pare mult. Gândiţi-vă că, în ceea ce priveşte unităţile şi clădirile, este vorba doar de tipurile de bază. Cu toate upgrade-urile şi cu toate tehnologiile cercetate, numărul s-ar putea tripla. Cei şase eroi de partea binelui, pe numele lor Dario, Erec, Ari, Helias, Pilgrim şi Salim, se înfruntă cu trupele regelui Mordred, conduse de trădătorul Kerberos, dar şi cu armatele barbarilor lui Varg şi ale contesei Mary de Mortfichet. Cele şase regate (Crawford, Cleycourt şi Barmecia, Folklung, Kaloix, Evelance şi The Realm of the Old King) au fiecare conducători cu nevoi şi temeri diferite, astfel că abordarea hărţilor va fi de fiecare dată alta pentru a reuşi îndeplinirea misiunilor.

EVALUARE GENERALA

+ accent mai mare pe poveste
+ detalii grafice interesante
- acţiunea se desfăşoară prea încet

JOCURI ALTERNATIVE

The Settlers: Heritage of Kings

Caesar III

Age of Empires 2

VERDICT XTREMPC

Interesant, dar prea lent ca să nu devină enervant **8**



Jocul de roluri de factură Diablo s-a mutat în China.




Metoda de creare a diferitelor artefacte.

PREȚ: N/A • **PRODUCĂTOR:** OBJECT SOFTWARE • **PUBLISHER:** GMX MEDIA • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.OBJECTGAMES.COM/SOE

RPG

SEAL OF EVIL

Singurul lucru intr-adevăr demn de remarcat este posibilitatea de a crea obiecte

Zeul războiului își face de cap pe tărâmuri asiatice

INTERACȚIUNE

- poveste situată în China Antică, acum 2.200 de ani
- 5 personaje din clase diferite
- combinație de fapte istorice reale și elemente fantastice

SISTEM NECESAR

- **Procesor:** Pentium III 500MHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 16MB

JOC MULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

POATE N-AR TREBUI SĂ DEZVĂLUI UN astfel de secret: nu mi-a plăcut Diablo. Nici primul, nici al doilea, nici add-on-urile lor. Neplăcere care s-a propagat din primul moment și asupra jocului de față. Dar înainte să mă acuzați de subiectivism, ar fi bine să mai aflați ceva: după ce am avut de-a face cu Seal of Evil, a început să-mi placă Diablo. În ciuda anilor pe care îi are în spate, Diablo rămâne etalon pentru hack'n'slash, iar o clonă este doar o clonă, ba chiar mai slabă în acest caz.

Deosebită este doar povestea, plasată în China Antică și avându-l ca personaj principal pe Lan Wei, fata unui șef de trib. Alături de alte patru personaje (un barbar, un vrăjitor, un asasin și un paladin), ea va trebui să-și salveze poporul de amenințarea zeului războiului. Problema este că totul e de o liniaritate înfiorătoare, iar misiunile secundare sunt simpliste și se rezolvă de obicei local. La ieșirea dintr-o zonă, dacă ați ratat astfel de misiuni, ele vor fi încadrate automat la rateuri.

Și, dacă tot am menționat clasele de personaje, să nu credeți că aveți de ales. Obligat, forțat, veți începe jocul cu Lan Wei, iar pe parcurs se vor alătura și celelalte personaje. Nici măcar un biet nume nu le puteți da acestor eroi, astfel că personalizarea este zero. Abilitățile sunt împărțite în funcție de elementele primordiale (apă, aer, foc, pământ) și sunt crescute de jucător cu ajutorul punctelor acumulate pe parcurs. Noile puteri și magii apar însă ca din neant, fără a exista vreun indiciu că le-ați învățat pe undeva.

Din cele cinci personaje, doar trei vor putea participa efectiv la luptă (automată și plictisitoare), deci va trebui să alegeți eroii pentru a elimina hoardele de monștri. Și dacă am ajuns aici, să vă explic principiul învârtitului în cerc într-o cameră pătrată. Adică o activitate care mi-a ocupat cel puțin o oră pentru a putea omorî doi păianjeni uriași. Morala fiind că acest joc servește creaturi prea tari chiar de la primele niveluri. Și, dacă reușiți să nu vă pierdeți viața în camera amintită, s-ar putea să o pierdeți imediat ce ieșiți, pentru că monștrii reapar cu îndârjire și chiar mai numeroși dacă ați părăsit o zonă și apoi reintrați în ea. Experiență grămadă, nu zic nu, dar ar trebui să existe totuși o limită.

Grafica este o combinație de 2D și 3D, peisajele cu doar două dimensiuni arătând mult mai bine decât personajele tridimensionale. Iar perspectiva izometrică nu-ți dă voie să vezi clar și, când bătaia se dă în pădure, eroi și inamici se ascund în tufișuri și rămâne să ghicești ce se întâmplă în frunzișuri. Din rău în mai rău, vocile sunt execrabile, iar harta (identică cu cea din Diablo) și meniurile ocupă jumătate din ecran.

Singurul lucru într-adevăr demn de remarcat este posibilitatea de a crea obiecte din tot felul de materiale mai mult sau mai puțin valoroase. Lucru foarte util, pentru că banii se găsesc cam greu. Greu ar fi și să vă conving că Seal of Evil merită. Dacă aveți o pasiune pentru jocuri frustrante, o să vă placă. Dar mai simplu ar fi să luați în considerare o partidă de Diablo II.

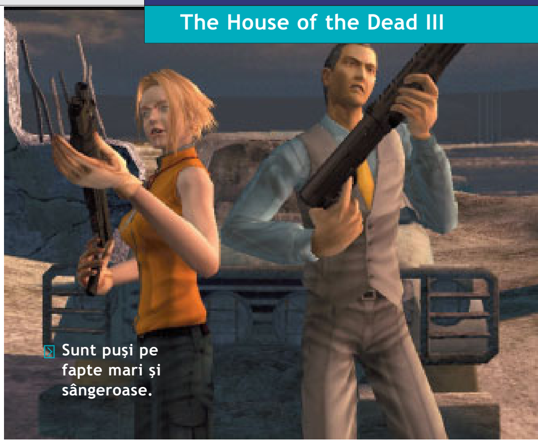
Anda Drăgnuță

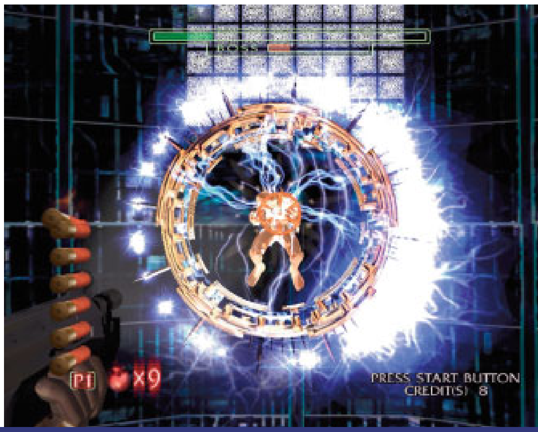
VERDICT XTREMPC

Superficial și plictisitor **5**



O oră de relaxare în compania morţilor.


Sunt puşi pe fapte mari şi sângeroase.



PREŢ: N/A • **DEVELOPER:** AM2 • **PUBLISHER:** SEGA • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.SEGA-EUROPE.COM/EN/GAME/18.HTM

ACTIUNE

THE HOUSE OF THE DEAD III

S-a deschis sezonul la zombie

INTERACTIUNE

- 5 capitole şi o introducere
- posibilitatea de a juca în mod cooperativ

SISTEMNECESAR

- **Procesor:** Pentium 4 1GHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 32MB

JOCMULTIPLAYER

- **PC:** 2
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

Se poate juca în multiplayer pe acelaşi calculator, în modul cooperativ.

O AFECŢIUNE DEOSEBITĂ PENTRU SÂNGE şi ţintirea precisă, cam aşa se poate rezuma acest joc ce face parte dintr-un gen pe cale de dispariţie: acţiune cu light gun. Un laborator plin cu zombie şi mutanţi, care folosesc cu sârguinţă colţi, gheare, cioburi de sticlă, bâte şi drujbe pentru a colecţiona o bucată din cei doi protagonişti. Adică Lisa Rogan (fiica agentului AMS Thomas Rogan, care trimite morţii înapoi la locul lor în primele două titluri ale seriei) şi G, fost agent, coleg şi prieten al lui Thomas. Cei doi trebuie să-l găsească pe Rogan, care a dispărut în timp ce investiga EFI Research Facility, laboratorul-sursă al creaturilor monstruoase.

Să nu vă imaginaţi ceva de genul Half-Life 2. Personajul este complet nemişcat, ca şi cum l-ar împinge cineva într-un cărucior. Doar unghiurile se schimbă şi trebuie să trageţi în tot ce mişcă, mormăie, urlă sau se târăşte. În schimbul măcelului primiţi credite şi vieţi în plus, pentru că se merge pe stilul arcade: minimum o viaţă, maximum nouă, dacă găsiţi toate bonusurile. Totul este însă incredibil de simplu şi simplificat, în doar cinci capitole se desfăşoară o poveste care ar fi avut nevoie de trei ori mai multe niveluri pentru a fi dezvoltată cum trebuie. Tot ce trebuie ştiut este prezentat în scurte secvenţe cinematice, care nu excelează nici în prezentarea grafică, nici în vocile actorilor. Nici măcar înfricoşător nu pot spune că este, eventual doar pentru un copil de cinci ani, care încă mai crede în bau-bau-ul de sub pat.

În tot cazul, activitatea ucigaşă nu cred să vă ia mai mult de o oră. Sau şi mai puţin, dacă jucaţi alături de un prieten. S-ar putea să vreţi să-l reluaţi, pentru că aveţi la început de ales pe unde să mergeţi, dar asta nu înseamnă că va dura mai mult. Şi versiunea de PC nici măcar nu beneficiază de bonusul celei de XBOX, unde terminarea jocului însemna deblocarea versiunii complete a House of the Dead II, ceea ce asigură alte câteva ore de măcel. În schimb, a fost înlocuită arma din primele jocuri cu o puşcă cu două ţevi, ceea ce duce la posibilitatea de a elimina doi monştri simultan. Pe de altă parte, două-trei secunde preţioase se pierd cu reîncărcarea armei, lucru neplăcut mai ales la întâlnirea cu monştrii de final de nivel. În număr de patru, aceştia au câte un punct slab (în afară de ultimul) indicat în mod clar, ceea ce îi face destul de uşor de omorât. Doar la sfârşit s-ar putea să fie un pic mai complicat, dar nimic ce nu poate rezolva încărcarea unei salvări.

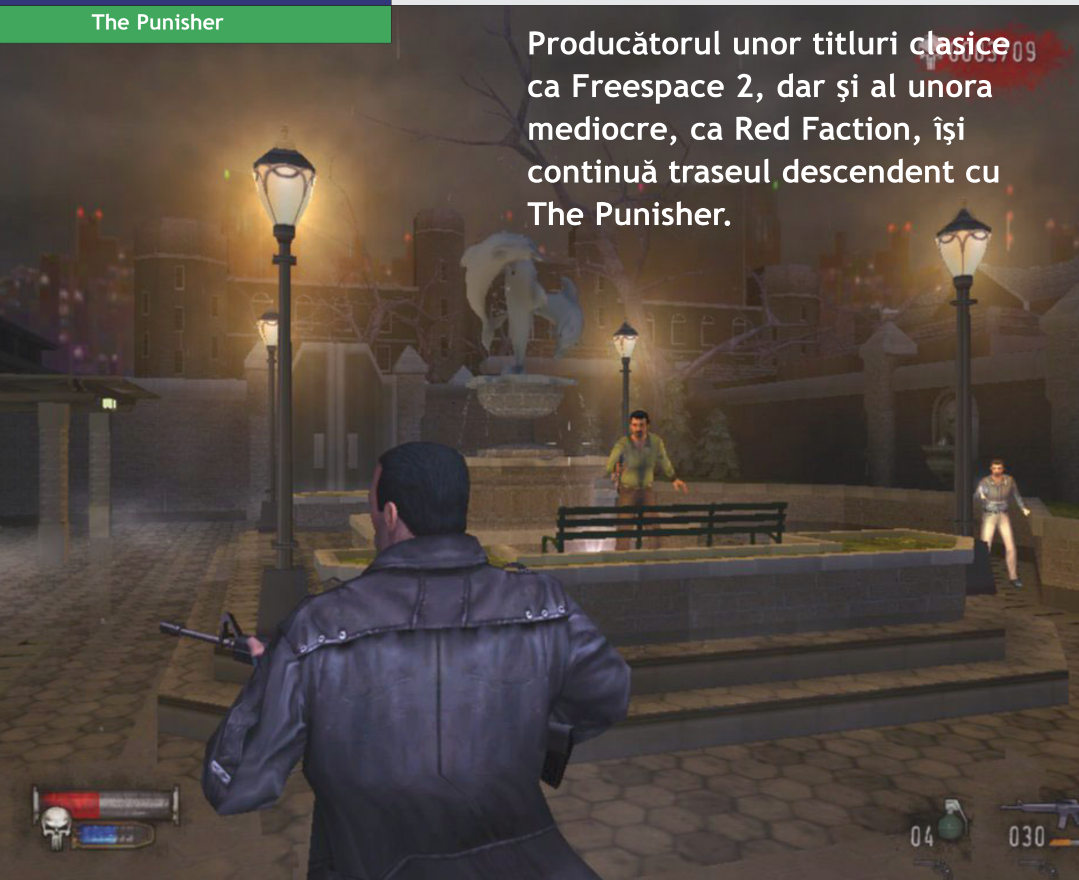
În termeni vizuali, nu se poate spune că avem de-a face cu o grafică depăşită, dar nici cu una de ultimă oră. Pur şi simplu ceva de categorie medie, cu ceva efecte luminoase şi de particule, în funcţie de felul în care mor inamicii: se transformă într-o baltă de sânge sau în cenuşă, ca vampirii.

Nu mă mir că light gun-ul este pe cale de dispariţie. În condiţiile actuale, este un tip de joc mult prea simplist ca să fie pe placul maselor. Ar putea atrage eventual ceva nostalgici sau chiar nici pe aceia, pentru că nu prea văd cine ar fi dispus să dea banii ca după o oră să nu mai aibă ce juca.

Anda Drăgnuţă

VERDICTXTREMPC

Superficial şi incredibil de scurt **4**



Producătorul unor titluri clasice ca Freespace 2, dar și al unora mediocre, ca Red Faction, își continuă traseul descendent cu The Punisher.



Punisher găsește mereu noi metode de a tortura oameni.



PREȚ: 29.9€ • **PRODUCĂTOR:** VOLITION • **PUBLISHER:** THQ • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** HTTP://THQ.COM/PUNISHER

ACȚIUNE

THE PUNISHER

"Ambiția evidentă a producătorilor a fost aceea de a călca pe urmele lui Max Payne."

Spaima cea mai mare a criminalilor a sosit în oraș

INTERACȚIUNE

- 18 arme, printre care și un lansator de flăcări
- peste 100 de moduri diferite în care Punisher își poate ucide inamicii

SISTEM NECESAR

- **Procesor:** Pentium III 1GHz
- **Memorie:** 128MB
- **Video:** 64MB

JOC MULTIPLAYER

- **PC:** 1
- **NET:** 0
- **LAN:** 0
- **MODEM:** 0

SITE-UL OFICIAL MARVEL ARE O SECȚIUNE destul de substanțială dedicată biografiei supereroilor din benzile desenate ale companiei, dar, chiar și în mijlocul acestei colecții eterogene de psihopați, mutanți, zei și extratereștri, Frank Castle apare ca o figură neobișnuită și izolată. N-are puteri supranaturale, n-are o identitate secretă, n-are un ideal măreț. Este doar un om fără nimic de pierdut și cu o sete de răzbunare care nu poate fi în nici un fel potolită.

Cu un asemenea subiect este de mirare că nu au apărut mai multe jocuri Punisher până acum (mai există unul singur, ce datează din 1990), dar, pe de altă parte, ținând cont de cum se prezintă acesta, nu pot spune nici că îmi doresc în mod neapărat încă unul. Există câteva idei interesante în el, dar nici una nu este dusă bine până la capăt, iar sistemul de control nu tocmai fericit și grafica insipidă conspiră pentru a arunca jocul în marea mediocrității.

Ambiția evidentă a producătorilor a fost aceea de a călca pe urmele lui Max Payne. Pentru asta nu pot fi învinovățiți în nici un fel, pentru că realmente Max Payne este ceea ce un joc Punisher ar fi trebuit să fie, ba este chiar foarte probabil ca polițistul depresiv preferat al nostru să fie inspirat din banda desenată Marvel. Dar comparația scoate în evidență prea bine defectele noului joc și nu îl avantajează în nici un fel.

Salturile laterale din Punisher nu au nici eleganță și nici vreun efect, pentru că bullet time nu există. Luptele sunt haotice și nerealiste, pentru că modul de control nu este foarte precis, iar acest fapt a fost compensat făcând inamicii exagerat de slabi în comparație cu eroul. Reguli vechi și foarte rezonabile ale genului sunt complet ignorate. De exemplu, butonul de deplasat în spate nu face ca personajul să meargă cu spatele, deci să tragă în timp ce se retrage, ci îl întoarce cu 180 de grade. Ca să nu mai spun că există un buton pentru încărcat arma, unul pentru aruncat grenade, unul pentru tras cu arma din mâna stângă, unul pentru țintirea precisă, unul pentru apucat inamicii, unul pentru aruncat și tot așa până când este nevoie ca unele dintre ele să ajungă pe butoane ce vă vor contorsiona serios degetele.

Dintre inovații o importanță mare o are posibilitatea de a tortura inamicii capturați, necesară pentru a obține anumite informații și utilă atunci când nu stați bine cu sănătatea, pentru că, aparent, pe Punisher suferința altora îl face să se simtă mai bine. Tortura se aplică după ce capturați un inamic și poate lua fie o formă banală (pumni în față, strangulare, înțelegeți, drăgălășenii), fie una specială, în funcție de zonă (amenințarea cu aruncatul de la etaj, de exemplu). Pentru a reuși trebuie efectiv să mânuiți mouse-ul cu furie, spre amuzamentul celor din jur și bucuria celor care cred că ar trebui să mai slăbiți câteva kilograme.

Dar nici tortura, nici posibilitatea de a lua ostatici sau aceea de a trece într-o stare numită slaughter mode, care face eroul mai puternic, nici povestea destul de bine pusă în scenă nu pot ascunde repetitivitatea și lipsa de spectaculozitate a conținutului.

Bogdan Bridinel

VERDICT XTREMPC

Un Max Payne cu cele mai importante ingrediente lipsă **6**







Partea a treia a apreciatei serii aduce nu numai o nouă aventură, ci şi un nou mod de multiplayer.

PREŢ: 21€ • PRODUCĂTOR: INSOMNIAC • PUBLISHER: SCEE • DISTRIBUITOR: SONY/BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.RATCHETANDCLANK.COM ACŢIUNE

RATCHET & CLANK 3: UP YOUR ARSENAL

Cuvântul de ordine este într-adevăr "arsenal"

CU UN ANIMĂLUŢ ANTROPOMORFIZAT în rolul principal şi un robot simpatic pe post de companion, jocurile Ratchet & Clank par la prima vedere destinate copiilor care nu au învăţat încă bine să scrie şi să citească, dar, ca mai întotdeauna, aparenţele înşală. Sub masca de platformer copilăresc se ascunde un joc de acţiune foarte elaborat, dinamic şi plin de imaginaţie, cum nu sunt foarte multe.

Aceasta este cea de-a treia apariţie din serie, dar nu este nevoie să ştiţi nimic din trecut pentru a înţelege ceea ce se întâmplă. Universul este ameninţat de un doctor nebun care vrea să transforme toate fiinţele vii în roboţi, iar Ratchet, un soi de combinaţie între om şi vulpe pe care nu o veţi întâlni în foarte multe atlase zoologice, este singurul care poate să salveze situaţia. Alături de el călătoreşte şi ocazional chiar luptă un mic robot numit Clank. În cea mai mare parte a timpului acesta stă în spatele lui Ratchet pe post de rucsac, dar există secţiuni în care drumurile celor doi se despart şi Clank trebuie să se descurce singur.

Părţile în care intrăm în pielea (sau tabla) lui Clank nu sunt singurele în care ni se oferă o variaţie de la parcursul obişnuit al jocului. Mai există, de exemplu, un minijoc 2D în care aflăm povestea căpitanului Qwark şi unul mult mai simplu care simulează hacking-ul, dar adevărul este că, şi fără acestea, jocul este mult mai variat decât altele, în special datorită selecţiei impresionante de arme avute la dispoziţie.

Contrar primei impresii (din nou), Ratchet & Clank nu este atât de mult un joc jump'n'run, cât un shooter cu ocazionale secţiuni care pun la încercare abilităţile acrobatice ale personajului. Şi dacă despre inamici nu se poate spune mare lucru în afară de faptul că sunt haioşi, pentru că nu există foarte mulţi cu un comportament deosebit, în ceea ce priveşte armele cei de la Insomniac nu au făcut economie de imaginaţie. Fiecare armă are caracteristicile sale unice şi, pe lângă asta, fiecare dintre ele se îmbunătăţeşte de patru ori pe parcursul jocului. Astfel, ceea ce iniţial pare doar o puşcă cu un atac electric devine în timp o adevărată armă de distrugere în masă, care poate să ţintească mai mulţi inamici în acelaşi timp şi să-i pulverizeze pe toţi dintr-o singură lovitură.

Mai există un lansator de găuri negre, un reflector de raze laser cu ajutorul căruia puteţi întoarce focul inamicilor împotriva lor, un bici energetic, un aparat care transformă adversarii în animale, alături de o mulţime de alte arme ceva mai clasice, şi acestea cu ceva mai multă complexitate decât în alte jocuri. În plus, trebuie ţinut cont de armele cu utilitate tactică, cum ar fi cea care plantează mitraliere inteligente şi cea care produce roboţei asasini. Alegerea armei potrivite pentru fiecare situaţie este importantă, pentru că Up Your Arsenal nu este genul de joc prin care treci apăsând în neştire pe butonul de foc, ci necesită o combinaţie de gândire tactică şi viteză de reacţie, mai ales în secţiunile dinspre final.

Nivelurile sunt şi ele impresionant de variate, incluzând de la lupte cu vehicule (cu o maimuţă dresată pe post de copilot) la călătorii în interiorul unei staţii a cărei gravitaţie îşi schimbă direcţia de la o cameră la alta. Povestea, amuzantă şi pe alocuri de-a dreptul hilară, nu este tocmai punctul forte al jocului, dar are meritul de a arunca mereu în calea jucătorului surprize şi situaţii neaşteptate.

Mai adăugaţi la toate acestea şi un mod de multiplayer cu posibilitatea de a juca Deathmatch, Capture the Flag şi Siege (un soi de Onslaught din UT2004) în patru pe acelaşi PS2 şi în opt pe Internet, şi aveţi imaginea completă a unui joc de acţiune de cea mai bună calitate.

Bogdan Bridinel

SISTEMNECESAR

- PlayStation 2

VERDICTXTREMPC

Mult mai mult decât pare la prima vedere **9**

PRIZONIERI IN ALT TARAM (II)

După cele 15 secunde cât i-a luat lui Olaf să bea și restul de trei beri, am ajuns-o pe Mirabella din urmă. Stătea rezemată de un felinar, mai să dea în plâns.
- Nu mai înțeleg nimic... se smiorcăi. Am vrut să dau logout, dar brusc nu mi-am mai adus aminte cum se face asta. De fapt, cu cât mă gândesc mai mult, cu atât îmi dau seama că nu știu ce înseamnă logout. Îmi aduc aminte că la un moment dat stăteam pe scaun în fața calculatorului, dar acum... sunt aici. Pun mâna pe felinarul ăsta și simt textura lemnului cu degetele. Nu știu ce se întâmplă cu mine.

Părea atât de tristă și singură că mai că aș fi făcut un pas să o iau în brațe ca să o consolez. Dar brusc un gnom căzu urlând din cer drept în capul lui Olaf și situația căpătă o nouă întorsătură.

Mai mult pentru a preveni o nouă criză a lui Olaf decât din politețe, m-am grăbit să îl ajut să se ridice.
- Mda, zise gnomul scuturându-se de praf, e pentru a treia oară când mi se întâmplă chestia asta. Ai dreacu grifoni cu cine nu le-a pus o șa ca lumea. Am plătit patru arginți până în Ironforge, ar trebui să îmi dea jumătate din bani înapoi. Cel puțin. Îl sparg în bătaie pe grifonierul ăla din Lakeshire dacă nu.

Cu o pereche de ochelari cu lentile colorate ridicați în vârful capului, peste tichia cu cozoroc la spate, și o salopetă uleioasă plină de buzunare din care se ițeau șurubelnițe și sârme, gnomul părea mai curând genul de învățăcel care ajunge ciuca bătăilor decât un mardeiaș feroce. Olaf măcar avea avantajul că era un pachet compact de mușchi, ceea ce îi sprijinea indirect comportamentul agresiv. Dar cine știe, poate și gnomul căzut din cer avea resurse nebănuite.
- Edison Diodă, inginer emerit, se prezentă el. Îmi pare rău că v-am inoportunat în picaj, băieți. Și fete, adăugă rapid când o observă pe Mirabella. Încotro călătoriți, dacă nu vă e cu supărare?
- Darkshire, îi răspund. Ne pare rău, dar nu te putem însoți către Ironforge, i-am promis domnișoarei că o escortăm până la destinația ei.
- Aaa, nu-i nimic, pot să merg și în Darkshire, se grăbi Edison să răspundă. Am auzit că au probleme cu boilerul la hanul de acolo și sunt sigur că un tehnician ar fi primit cu brațele deschise. Și sunt un bun companion de drum. Știu să cânt, să spun bancuri... De exemplu, îl ști pe ăla cu cei doi dwarfi care intră într-un bar și...

Olaf privi (probabil pentru prima oară în viață) pe cineva de sus în jos. Ceea ce adăugă o greutate suplimentară privirii amenințătoare. Edison înghiți în sec.
- OK, atunci, ce ziceți de un banc cu... Pana mea, nu știu decât bancuri cu dwarfi, asta e.
- Oh, o sa fie un drum lung, oftă Mirabella.

Afirmație cu care aveam tendița să fiu de acord.

- Când eram mic, visul meu era să îmi construiesc un castel din piure de cartofi și să locuiesc în el. Din păcate, am crescut și nu mai am cum, pentru că nu aș mai încăpea.

Edison nu se mai oprea din vorbit și deja scrâșnetul dinților lui Olaf începea să depășească nivelul de zgomot de fundal. Începeam să îmi doresc să se întâmple ceva orice, numai să nu mai ne povestească Edison din amintirile lui. Dar nu fu nevoie să treacă mult timp până ce dorința mi se îndeplini. Un zgomot vag de gălăgie și discuții începu să se facă auzit de după următorul deal și când ajunserăm pe culme ni se înfățișă în fața ochilor o coadă care se întindea până peste următorul deal. Lumea era agitată, se foia, discuta. "Dați câte unul să ajungă la toată lumea!", urlă un războinic mai isteric de la urma cozii.
- Frate, la ce stați aici? se interesă Edison, al cărui apetit pentru conversație nu se diminuase pe drum.
- Stăm pentru niște amăr-âți de murloci, fiule, îi răspunse un preot. Uite și tu, coadă de două ore pentru niște aripioare de murloc, arză-i-ar focul. Cum am ajuns la vârsta mea să umblu pe la cozi. Au spawn rate-ul mic și durează o grămadă până faci rost de ei pentru quest.

Mirabella tresări vizibil când auzi cuvintele ciudate pe care le folosea preotul și îl apucă de sutană, întrebându-l în timp ce îl zgâlțâia.
- Deci totuși este un joc, nu e realitatea! Spune-mi că este un joc! Spune-mi!

Remarcând tenta roșu vinețiu pe care o luase fața preotului, precum și vena care i se umfla pe tâmplă, am desprins-o cu dificultate pe Mirabella de el. Oftând ușurat, preotul zise:
- Deci, fata mea, să înțeleg că nu îți mai place lumea noastră virtuală. Ei bine, află că pentru cei care sunt încă la jumătatea drumului și nu au fost înghițiți complet de joc, există o cale de scăpare. Drumul este dificil, pentru că trebuie să treceți printr-o instanță, o zonă specială din joc, foarte grea, numită Ferenta'ari. E plin de humanoizi acolo, periculoși. Atenție la buzunare că au skill mare de pickpocket. Și, ce e cel mai important, dacă auziți vreodată "Pssst, vere, auzi, cât e ceasul?" sau ceva de genul ăsta, NU vă opriți. Măriți pasul sau luați-o la fugă. Circulă prin zonă o patrulă de indivizi foarte periculoși, conduși de un boss local, numit Edi Coiotul. Nu vreți să îi cunoașteți, vă asigur. Dacă mai vrei să ieși, asta este singura cale pe care o cunosc. Intrarea este pe aici, în apropiere, lângă lac.
- Mulțumesc, mulțumesc! îl îmbrățișă viguros Mirabella. Preotul se resemnă, cu unele rețineri, oarecum de înțeles având în vedere primele momente ale conversației.
- Veniți? se întoarse ea către noi.
- Am promis că te vom însoți, așa vom face, am zis. Nu, băieți?

Olaf mormăi ca de obicei ceva neinteligibil în barbă, iar Edison fu ca de obicei de acord, probabil dornic să ne împuie în continuare capul cu poveștile lui din copilărie.

I-am făcut cu ochiul Mirabellei și am pornit către lac.

* * *

Peisajul din Ferenta'ari era destul de respingător față de verdeața plină de viață din Goldshire: drumuri mizerabile și clădiri dărăpănate printre care circulau diverși indivizi dubioși. Din fericire până acum ne strecurasem printre ei cu destul de mult succes. La un moment dat trecusem foarte aproape de unii, dar erau prea preocupați să se bată între ei ca să ne observe. Tocmai începusem să sperăm că zărim o cale de ieșire către civilizație, când de undeva dintr-un gang se auzi temuta frază.
- Pssst, vere, auzi, ai și tu un ceas?
Am început să mărim pasul.
- Cumetreeee, stai mă așa, zi și mie cât e ceasul!

Altă voce de data asta. Mai răgușită, mai amenințătoare. Am început să alergăm, fără să ne uităm în spate. După sunetul pașilor, și ei începuseră să alerge după noi. Deja fugeam de mâncam pământul. Am ieșit de pe stradă, am trecut printr-un gang, printre niște frânghii de rufe, ne-am strecurat printr-o gaură dintr-un gard și ne-am trezit într-un părculeț, pe care l-am traversat în fugă. Dar indivizii care ne urmăreau știau mai bine zona decât noi, probabil pentru că ne așteptau la ieșire. Erau patru, iar unul dintre ei era un gras cu mutră de buldog, cu un tricou pe care se lățea semișters coiotul din desene animate. Era clar despre cine era vorba.
- OK, se pare că va trebui să recurg la măsuri de ultimă instanță, chicoti Edison. Pregătiți-vă să fugiți.

Acestea fiind zise, scoase dintr-un buzunar o cutie pe care o aruncă în fața lui Edi Coiotul și a amicilor lui. Cutia începu să se umfle, se dădu de trei ori peste cap, după care se desfăcu, lăsând să iasă o oaie cu fire atârnând din ea și cu o placă metalică în cap. Aceasta se porni să țopăie către grupul de negricioși care o priveau perplecși. În momentul când ajunse lângă ei, oaia pocni sec și făcu explozie, împrăștiind un nor de fum gros și înecăcios.
- Fugiți! strigă Edison. N-am putut s-o termin, pentru că n-am avut praf de pușcă, așa că tot ce face e să scoată fum.

Am luat-o la fugă pe prima străduță care ne-a ieșit în cale. O fundătură, din păcate. Din fericire, o ușă se deschise la jumătatea ei, lăsând să iasă un individ cu o pungă de gunoi. Ne-am repezit pe ușă, am alergat printr-un holișor, am coborât niște scări, și brusc ne-am trezit într-o sală plină de mese cu cutii albe pe ele, cu ecrane de sticlă pe care se mișcau imagini colorate.

Am ieșit pe ușă, confuz. Mintea mea începea să se readapteze la vacarmul bulevardului. M-am uitat după însoțitorii mei și am rămas surprins: în spatele meu erau un tip gras, cu chelie, o fetiță de 10-11 ani și un puști scund, cu o salopetă uleioasă plină de șurubelnițe și fire.
- Olaf? l-am privit întrebător pe chelios.
- Nu, eu sunt Mellisa, răspunse el.
- Eu eram Olaf, zise fetița, făcând un balon roz de gumă care se sparse cu miros parfumat. Dar mă cheamă Lizuca de fapt.
- Ce-ai, ți-e rău? mă întrebă fostul Edison.

Lumea se învârtea cu mine.
- Cred că o să fie greu să traversez din nou Ferenta'ari, dar dacă plec de-acum, până diseară sunt din nou în Goldshire.

Am deschis ușa Internet Cafe-ului și m-am întors înăuntru.



Meet the world in a Slim new way.
26mm
ULTRA Slim INNOVATION
The World's Slimmest 26mm
LG
Life's Good
FLATRON™
ULTRA Slim SERIES (LCD L1980U, L1780U)